

100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO IV ● Nº 35
100% DIVERSIÓN
595 ptas. IVA INC.
ESTE MES:
• RISING LANDS
• PANDEMONIUM 2
• S. MATCH SOCCER
• AIR WARRIOR III
• PAX IMPERIA
• POWERB. RACING
• ARMOR COMMAND
• MOTOR MASH
• JACK NICKLAUS 5
• ST. TREK PINBALL
• THE GOLF PRO
• SW REBELLION
• UNDERMOUNTAIN
• TERCER MILENIO
• INGLÉS RAYMAN
• G.B. JULIO CESAR
• SIGN OF THE SUN
• FALLOUT
• SPIDERMAN
• SEMPER FI
• STARCRAFT
• J. JACKRABBIT 2
• M1 T. PLATOON II
Might and Magic VI
THE MANDATE OF HEAVEN
DIE BY THE SWORD
TOWER COMMUNICATIONS
8 413042 303039 00035
MAGIA MEDIEVAL
GRANDES REPORTAJES DE GT INTERACTIVE Y 3DO STUDIOS



AÑO IV - NÚMERO 35

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Ángel L. Mozún, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Victor Sánchez, Pedro López, Luis Martínez

Maquetación
Susana Llano García
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Érika de la Riva (Madrid)
(91) 661 42 11
eriva@towercom.es
Pepín Gallardo (Barcelona)
970 47 44 35
pgallard@towercom.es

Jefe Servicio Técnico
Oscar Rodríguez
oscarrf@towercom.es
Atención Técnica
Javier Amado / Oscar Casado
atecnica@towercom.es

Suscripciones y Nos. atrasados
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL
Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain



AIRES MEDIEVALES

Si analizamos fríamente los temas elegidos, en general, dentro del software de entretenimiento, veremos, sin rompernos excesivamente la cabeza, que todos ellos están inclinados hacia el escapismo. Si tomamos nota de las épocas en las que los programadores ambientan muchos de sus juegos, nos convenceremos rápidamente de que son otras, y no la nuestra, las preferidas por los jugadores. ¿Será que nunca estamos contentos con lo que tenemos? ¿Será que el momento que vivimos peligrosamente es especialmente negro y por tanto propicio para anhelar otros momentos, pasados o futuros? ¿O quizá, sencillamente, ahora podemos solazarnos con historias inventadas mejor de lo que nunca ha podido el hombre?

Sean cuales sean las explicaciones que le demos a este fenómeno y las implicaciones que tenga, el hecho está ahí. Para demostrarlo estamos nosotros mismos, que, sin ir más lejos, este mes hemos elegido como tema de nuestra portada la magia medieval, y no, por ejemplo, las ventajas y las desventajas de este fin de siglo.

En efecto, hay dos juegos medievales de distinto cariz que se han ganado nuestro aprecio. El primero es Might & Magic 6, que, además, el Juego del Mes, y el segundo Die By de Sword. Uno un estupendo rol y otro una aventura con tintes de arcade. Como veis, el Medievo tiene sitio para todo.

Los productos de dos importantes compañías de nuestro sector son analizados dentro de este número. La primera de ellas es 3DO, que tiene en su haber, entre otras cosas, el invento de la consola 3DO. Ahora está realizando avances con buena fortuna dentro del PC. La segunda, GT Interactive, potente distribuidora internacional que nos ha hecho llegar títulos de la calidad de Maximum Force y Total Annihilation. El mes que viene encontrarás muchas sorpresas más. ¡Hasta entonces!

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre cada uno de los juegos que te presentamos. La encontrarás en todos los comentarios de nuestra revista.

1. **Nombre del juego y número de disquetes o de CD-ROMs que ocupa.**
2. **La compañía, el distribuidor, el número de jugadores que admite y el precio.**
3. **Valoraciones acerca de los gráficos (G), del sonido (S) y de la diversión (D).**
4. **La nota global, realizada sobre cien, que otorgamos al programa comentado.**
5. **Frase que destaca la parte más importante del juego y resume su espíritu.**




Tipo de procesador y velocidad mínima requerida en megaherzios.

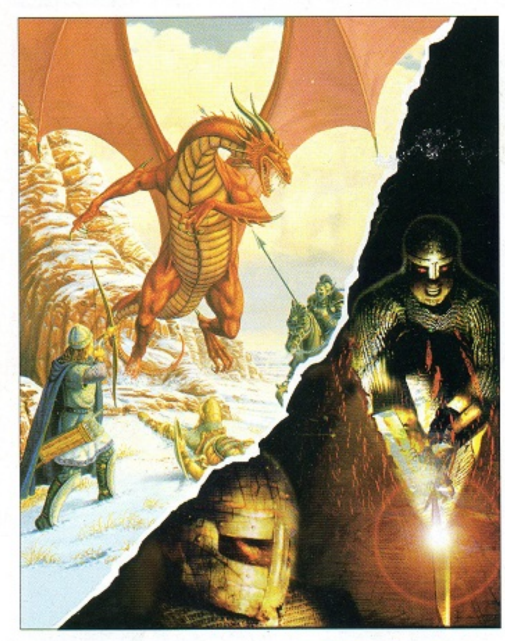


Memoria RAM mínima requerida por el juego para su funcionamiento.


Tipo de tarjeta gráfica soportada por el juego comentado (VGA o SVGA).


Tamaño mínimo de disco duro requerido para la instalación en el ordenador.





Este mes hemos querido dedicar nuestra portada a dos fantásticos juegos ambientados en el Medievo: Might & Magic VI y Die By the Sword. Cada uno en su género (respectivamente, rol y acción) son dos programas de una innegable calidad.

ÍNDICE

ESTE MES...



Nuestro CD-ROM de este mes está repleto de multitud demos de excelente calidad, como las que te ofrecemos de nuestros dos geniales programas de portada, los medievales y mágicos Might & Magic VI y Die by the Sword.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.

Este mes vamos a comentar una cuestión que nos habéis hecho llegar en varias cartas, sobre todo porque esta vez os puede ocurrir con los vídeos de Might & Magic VI. Los vídeos en formato SMK (SmackPlay) pueden ofrecer manchas en pantalla dejadas según avanza la escena. Esto ocurre sobre todo en los que se encuentran en un fichero autoejecutable, porque la trasferencia de la unidad del CD-ROM no es sostenida, porque el equipo en cuestión no tiene suficientes prestaciones o bien por la suma de ambos motivos. En el caso de este mes tienes dos animaciones, una en alta y otra en baja resolución, por lo que deberás seleccionar la que más se adecue a tu equipo.



MIGHT & MAGIC VI





Hacía bastante tiempo que no rondaban por nuestros ordenadores juegos de rol de tan alta calidad. Cuando ya todo parecía perdido, regresa a la carga la compañía New World Computing con este espectacular juego, que se desarrolla en un vasto mundo repleto de enemigos y de sorpresas. Dentro del CD-ROM de la revista te ofrecemos dos excelentes vídeos donde podrás ver la genial secuencia de introducción, así como una animación intermedia. Como hemos comentado anteriormente en el texto general de esta sección, los vídeos en formato SMK (ambos son el mismo: uno en alta y el otro en baja resolución) pueden provocar algunas manchas en la pantalla. Por si es tu caso, hemos incluido además un fichero AVI en el que hay otra animación del programa.





LEYENDA



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable, visible desde el disco duro



DIE BY THE SWORD

Esta demo jugable del divertido juego de Interplay te permite enfrentarte a un combate en la arena y además te muestra pantallas del modo aventura. Nuestro lanzador de demos te conducirá hasta el programa instalador de la misma. Aunque no es imprescindible, se recomienda la utilización de una tarjeta 3Dfx o aceleración 3D a través de DirectX. La demo puede no funcionar en algunas tarjetas, como las que usan el *chipset* Permedia 2.





JACK NICKLAUS 5

Accolade ha realizado un trabajo excelente con esta nueva edición de su simulador golfístico, protagonizado por uno de los grandes "monstruos" de este especial deporte. El lanzador del CD te conducirá hasta el programa instalador de la demo, que te permite visitar sus hoyos y opciones.





FORMULA 1 '97







La demo de **Formula 1 '97** de Psygnosis te permite correr durante un tiempo limitado en uno de sus circuitos. Nuestro lanzador de demos del CD-ROM te conduce hasta el programa instalador de la misma. Para poder jugar con la demo se hace necesario el uso de una tarjeta 3Dfx o de una aceleradora 3D compatible con DirectX con bastante memoria de vídeo.



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no te surja ningún tipo de problema. Si, aun así, necesitas la ayuda del servicio técnico, dirígete a los teléfonos situados más abajo. Debido al elevado número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente los pasos que te indicamos antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. Para que podamos prestarte la ayuda necesaria, cuando llames asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de
Lunes a Jueves: 15:00 a 18:00
Viernes: 12:00 a 15:00
Teléfono: (91) 6614211
Fax: (91) 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

Cuando, al introducir el CD, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar" o similar. Si estás en MS-DOS, asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén bien instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. En Windows 95 intenta releer el CD. Puede que, por problemas de transporte y manipulación, el disco esté dañado. En ese caso, envíanoslo directamente a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Óscar Casado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para ti.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95

- Cuando ejecutes nuestro CD, procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para liberar el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes todavía instaladas, en el directorio UTIL\DXSETUP del CD encontrarás la última versión junto a otras utilidades varias.
- Si tras cargar varias demos, el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo. Ciertas demos dejan información residente que no permite ejecutar otras.

CONSEJOS PARA MS-DOS

- Si la demo te da un mensaje de memoria insuficiente, configura adecuadamente tu CONFIG.SYS o tu AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa tipo QEMM o MEMMAKER.

CONTENIDO CD-ROM



DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

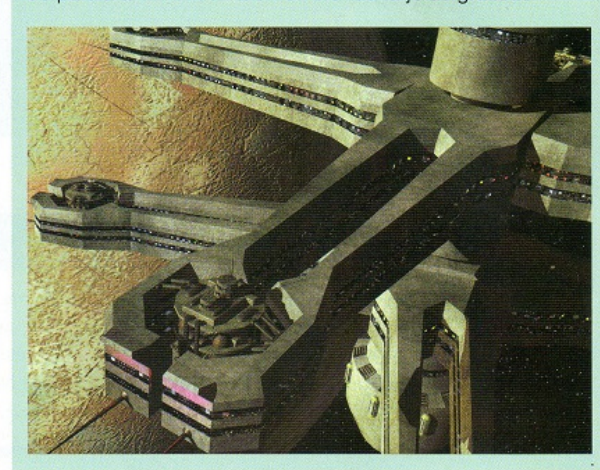
Este nuevo programa de rol de Interplay combina el típico juego de mazmorras con un entorno al estilo de *Quake*. No es tan brillante como *Might & Magic Vi*, el Juego del Mes, pero merece la pena verlo. En este vídeo disfrutarás de algunas de las animaciones del juego, así como del entorno gráfico donde se desarrolla la acción. Ideal para aficionados a este género.



PAX IMPERIA

Si te gustan los juegos de estrategia, este nuevo título de los sellos THQ y Heliotrope Studios combina espacio con economía. Se trata de un título ideal para todos los *fans* más empedernidos de este género. El lanzador del CD-ROM te conduce hasta el propio instalador de la demo. Esta puede ofrecer problemas de paleta al mover el ratón en ciertas tarjetas gráficas.







SKI RACING

Este juego deportivo de Dynamix y Sierra se basa en la modalidad alpina del Ski. La demo te permite recorrer una de las múltiplas pistas que te ofrece el programa final. Nuestro lanzador de demos te conducirá hasta el instalador de la misma. Aunque no es imprescindible, se recomienda la utilización de una tarjeta 3Dfx o de aceleración 3D a través de DirectX. En el menú de opciones deberás activar la opción gráfica que más te guste.





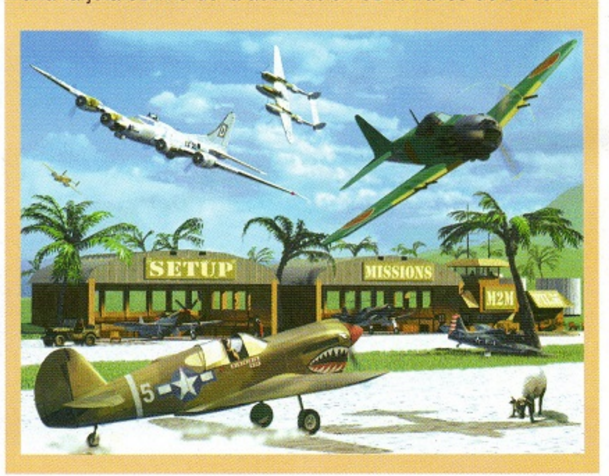






AIR WARRIOR III

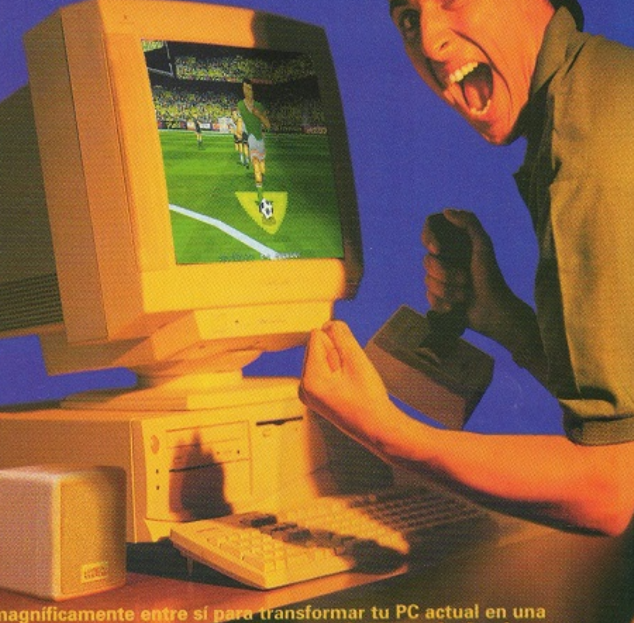
Este programa de Interactive Magic permite la conexión de hasta 250 jugadores simultáneos a través de Internet. La demo en este caso te permite ver una de sus misiones, así como el funcionamiento de los diferentes menús que posee el juego. Nuestro lanzador de demos te conducirá hasta el programa instalador de la misma. Aunque no es necesaria, se recomienda la utilización de una tarjeta 3Dfx o de la aceleración 3D a través de DirectX.



Actualiza
tu tarjeta de sonido
y saca partido del cambio
Busca las bases de esta promoción en el interior
de la caja de tu nueva tarjeta AWE64 Gold

¡Entra en acción!
¡Únete a Creative®!





¿Estás **fuera** de **juego?**

La gama de productos de actualización de Creative funcionan magníficamente entre sí para transformar tu PC actual en una experiencia de juegos sobrecogedora y apasionante, de forma fácil y asequible. ***Sonidos arrolladores. Gráficos deslumbrantes en alta velocidad. ¡Totalmente sorprendente! ¡Totalmente adictivo!***

Escucha el sonido más realista disponible hoy en dia con la tantas veces premiada ***Sound Blaster® AWE64® Gold***, gracias a las insuperables muestras SoundFont y la absorbente ***E-mu® 3D Positional Audio***.

Pon al alcance de tus manos y oídos, infinitos ejemplos de muestras personalizadas aprovechando los 4MB de memoria RAM en placa, ampliables hasta 28MB.
Esta impresionante tarjeta de sonido proporciona una increible calidad sonora con 64 voces simultáneas y una brillante calidad de Tabla de Ondas anteriormente disponible únicamente en caros productos profesionales de gama alta.

Disfruta al máximo con los juegos basados en vídeo intensivo con el ***Kit de Actualización PC-DVD Encore™ Dxr2***, que incluye una unidad DVD de segunda generación y de alto rendimiento. Entra en el apasionante mundo de los juegos en 3D con ***Graphics Blaster™ Exxtreme™***, la actualización de gráficos definitiva por su rendimiento, prestaciones y funciones disponibles. Rodéate del mejor sonido con ***SoundWorks™ CSW200™***, el sistema de altavoces de tres elementos.

Actualízate con Creative hoy mismo para disfrutar tanto de tus aplicaciones y títulos actuales como los futuros.
¡No te reconocerás ni a tí mismo ni a tu PC!

¡Y te lo decimos en serio!



Sound Blaster AWE64 Gold
Simplemente la mejor tarjeta de sonido disponible por prestaciones, precio y compatibilidad con más aplicaciones que cualquier otra tarjeta de sonido existente.



Kit Actualización PC-DVD Encore
Únete a la revolución de los juegos en DVD con esta tecnología avanzada a su tiempo.



Graphics Blaster Exxtreme
Obtén la misma calidad superior en rendimiento, realismo y definición de imagen a la que estás acostumbrado con nuestros productos de sonido, con esta solución de gráficos en 3D.



SoundWorks CSW200
Saca el máximo partido a tu AWE64 Gold con este sistema compacto de altavoces de alta calidad para PC compuesto por tres elementos.

Los complementos más avanzados para tu PC



Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com/europe/sp.html

Mayoristas autorizados: Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket.
Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 7.031 - 08080 Barcelona**

Nombre .... Apellidos ....
Dirección ....
Código Postal .... Población ....

PCPLAY/JUEGO

CONTENIDO CD-ROM

STARCRAFT



El nuevo "*Warcraft* espacial" de los chicos de Blizzard Entertainment es impresionante. En el vídeo que hemos incluido dentro de este CD-ROM puedes ver la espectacular secuencia de introducción. Estamos seguros de que te va a hacer correr a tu tienda habitual para conseguir uno de los mejores programas del momento.









POWERBOAT RACING

Si te gustan los juegos de carreras, **Powerboat Racing** de Interplay te permite sentir la velocidad a bordo de unas potentes lanchas motoras. Nuestro lanzador de demos te conducirá hasta el programa instalador de la misma. Aunque no es imprescindible, se recomienda la utilización de una tarjeta 3Dfx o de la aceleración 3D a través de DirectX. La demo sólo te muestra un circuito, por lo que te recomendamos el producto final, que es muy divertido.





REDLINE RACER



La demo de **Redline Racer** de Criterion Studios te permite correr durante un tiempo limitado en uno de sus impresionantes circuitos. Nuestro lanzador de demos del CD-ROM te conduce al programa instalador de la misma. Para poder jugar con la demo se hace necesario el uso de una tarjeta 3Dfx o bien de una aceleradora 3D compatible con DirectX con bastante memoria de vídeo.





SHANGHAI DINASTY

La compañía Activision sigue con la enésima versión del milenario juego de mesa Shanghai, con la sorpresa de haber añadido un simulador de Mah-Jong. Nuestro lanzador del CD-ROM te conduce al propio instalador de la demo. Ésta sólo te deja ver las opciones e intentar solucionar un sencillo tablero del modo Shanghai para que veas cómo es su funcionamiento.





Redline Racer

¡¡¡QUEMA GOMA!!!

¡Con Redline Racer llegarás a sentir una auténtica sensación de velocidad y vértigo! Lucha con auténticos fenómenos meteorológicos como lluvias torrenciales, bancos de niebla o ventiscas de nieve.
Para llegar a ser primero simplemente tendrás que ....¡QUEMAR GOMA!

- 6 Atmósferas diferentes
- Increíbles gráficos en 3D
- 16 motociclistas
- Sonido 3D Surround
- 10 circuitos + disponibles en Internet
- Opción Multijugador (hasta 8 jugadores)











UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión,1
08190 St. Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com/spain/

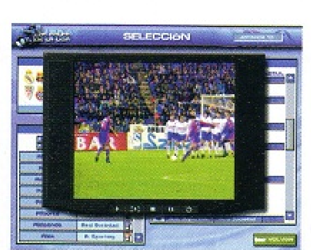




EXTENSIÓN 1



La compañía Dinamic Multimedia ha lanzado el esperado **Extensión 1** de su popular simulador del deporte rey *PC Fútbol 6.0*. Este nuevo producto incluye un simulador mejorado con nuevas cámaras para poder ver los encuentros, así como la posibilidad de disfrutar del trepidante Calcio Italiano, así como del Torneo Apertura Argentino. Todo ello incluido en un doble CD-ROM, incorpora además unos vistosos vídeos digitales con los 289 goles de la primera vuelta de la Liga Española. Si ya tienes *PC Fútbol 6.0*, estamos seguros de que la excelente puesta a punto de este **Extensión 1** te interesará mucho.



KKND 2



La segunda entrega del programa de estrategia *Kill, Krush'n Destroy*, de los chicos australianos de Beam Software (antiguo sello Melbourne House), llegará a nuestro país de la mano de Infogrames. Los gráficos han sido notablemente mejorados, de acuerdo a los competitivos tiempos que corren, aunque se ha mantenido la adictiva esencia del juego original.



VANGERS

La compañía Interactive Magic mantiene en preparación un nuevo juego de estrategia que contiene grandes dosis de arcade y de acción pura y dura.

Los vehículos que controlaremos en su desarrollo se encuentran diseñados en tres dimensiones. Son espectaculares las explosiones y los efectos gráficos.





NEED FOR SPEED III

Nos tienen sobre ascuas. Electronic Arts mantiene en preparación la nueva entrega de su simulador automovilístico *Need for Speed*. Tras el lanzamiento de la versión para la consola Sony Playstation (de gran calidad, por cierto), esperamos con impaciencia que en Septiembre llegue hasta nosotros la correspondiente conversión para nuestros queridos PCs.

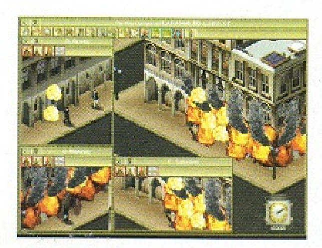


Como novedades, aparte de los nuevos coches y circuitos, hay que destacar el modo "Hot Pursuit", donde tendremos que tener mucho cuidado con la policía.





GANGSTERS



Este nuevo juego de estrategia de la compañía Eidos te recordará a los antiguos programas de estrategia al estilo de *Transport Tycoon* o *Pizza Tycoon*. Sin embargo, en esta ocasión la estrategia está fundamentalmente centrada en el mundo de la Mafia, terrorífico pero siempre atractivo. La acción se desarrolla en cualquier ciudad de los años cincuenta, donde encarnaremos a un poderoso capo de la Mafia que debe hacerse con el control absoluto de la Urbe.





X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS

A la espera de que llegue la tan anunciada aventura gráfica de la serie de televisión *Expediente X*, su programadora, Fox Interactive, nos ofrece una biblioteca interactiva denominada Unrestricted Files, con información acerca de los personajes y diversos capítulos de la serie.



V2000

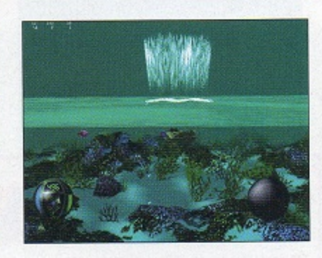
El conocido David Braben, creador del clásico Virus y de excelentes juegos como *Frontier*, regresa a la carga con este título creado expresamente para la compañía francesa Grolier.

Como su nombre indica, se trata del título *Virus* actualizado a nuestra época actual, pero introduciendo un ambiente completamente 3D. En efecto, utiliza, por supuesto, las tarjetas aceleradoras 3D con que cuentan actualmente la mayoría de nuestros equipos. Lo más curioso del juego son los efectos de luz que aparecen en los distintos "mapeados" que nos ofrecerá la versión final: bolas de lava, niebla, aguas transparentes...











NUEVO DIGIMON DE BANDAI

Los creadores de Tamagotchi se pusieron en marcha para mejorar su idea de mascota virtual y ahora nos presentan este nuevo monstruito denominado Digimon. Se trata de una versión avanzada de Tamagotchi, la cual debemos alimentar para que crezca y se enfrenta a los Digimones de nuestros amigos.

Esto se consigue gracias a dos pequeños conectores situados en la parte superior de cada aparato, los cuales, al conectarse, se envían información entre sí para determinar cuál es el ganador y cuál muere. Todo ello sólo cuando Digimon esté en fase adulta, ya que antes se le debe entrenar. Al tratarse de una mascota virtual, si muere reseteamos la maquina y volvemos a empezar.









BREVES

PC PLAYER EN CANAL SATÉLITE DIGITAL

A partir de ahora ya puedes acceder a las páginas de PC Player, tu revista de juegos preferida, y a las de Super Net Magazine, dentro de la ventana interactiva de Canal Satélite Digital, merced a la telecarga desde c: Directo. Así podrás conocer de primera mano lo último en juegos para tu PC, así como la más relevante actualidad relacionada con la Red de redes.

NUEVOS JUEGOS ACTIVISION

La compañía Activision está trabando a toda máquina para ofrecernos en breve una nueva avalancha de juegos de calidad. Esperamos que durante la próxima feria americana E3 esta compañía nos presente títulos como *Heavy Gear 2*, la lucha de mastodontes robóticos, *Beneath*, una videoaventura 3D, *Heretic II*, continuación del arcade 3D, *Interstate '82*, secuela de *Interstate '76*, *Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe*, simulador de vuelo, *Legend of the Five Rings*, un programa de rol, *Third World*, mezcla de rol y estrategia y la actualización *Quake II Mission Pack: The Reckoning*.

TUROK II

El sello Acclaim se está poniendo las pilas para ofrecernos en breve la segunda parte de su gran éxito *Turok*. Al parecer, la primera secuela de este emocionante arcade tridimensional va a aprovechar al máximo las posibilidades de las nuevas tarjetas aceleradoras 3D. Así pues, esperamos que sea un auténtico bombazo.



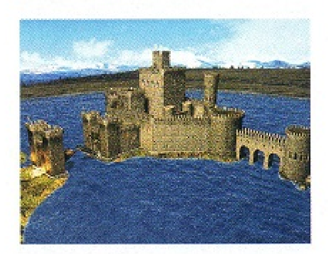
THE 3DO COMPANY

Los creadores de la videoconsola casera 3DO están integrando todos sus esfuerzos en sus nuevas producciones para el mundo del PC. Puedes descubrirlas dentro de estas páginas.



A pesar de que se trataba de la mejor consola de su época (hablamos de 1994 aproximadamente), la 3DO quedo estancada en el olvido. Así pues, la compañía de Trip Hawkins decidió tomar otros derroteros dentro del mundo del entretenimiento y comenzó a trabajar en videojuegos para nuestros PCs.

Los primeros eran bastante mediocres (la mayoría de ellos ni siquiera llegaron a traspasar nuestras fronteras), pero la cosa cambió cuando 3DO adquirió New World Computing, la compañía creadora de sagas como *Might & Magic*. El primer gran éxito para 3DO fue *Heroes of Might & Magic II*, un gran juego de estrategia medieval por turnos. Ahora acaba de aparecer *Might & Magic VI* (nuestro megagame de este mes), también con gran éxito, con lo que 3DO va demostrando poco a poco que puede hacer grandes cosas en este medio. Para ello cuenta con un estudio propio, así como con Cyclone Studios y New World Computing. Muy pronto nos van a dar muchas sorpresas.

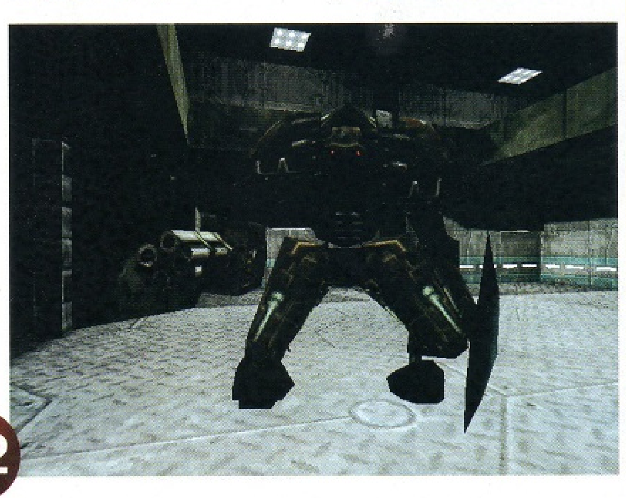


D. GOZALO

REQUIEM

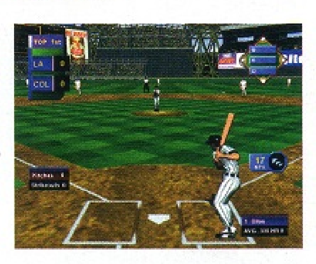
Este título del sello Cyclone Studios con el sobrenombre de **Wrath of the Sun** es una interesante mezcla entre arcade tridimensional tipo *Quake* y aventura gráfica. Intenta, así pues, seguir los pasos de Tomb Raider, uniendo la aventura gráfica a la acción más pura.

Aunque el motor gráfico que posee no parece tan evolucionado como los utilizados actualmente, el juego destaca por los excelentes "mapeados", los cuales muestran detalles nunca antes visto en este tipo de juegos. Además, los enemigos son impresionantes.

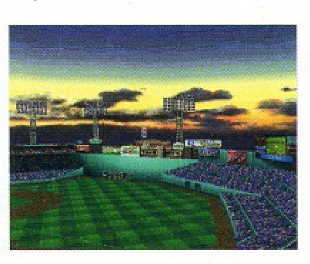


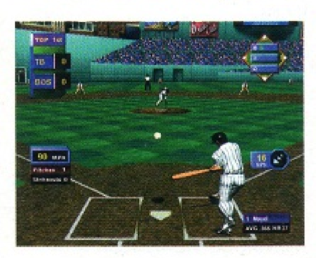
HIGH HEAT BASEBALL

Se trata de la gran estrella de la compañía 3DO en estos momentos en Estados Unidos. Como sabéis, el béisbol es un deporte seguido por las masas de aquel país, un poco como ocurre aquí con el fútbol, así que su éxito allí es considerable. Es un excepcional juego de béisbol programado por los chicos del estudio Team 366, los cuales han conseguido trasladar plenamente el especial *feeling* que rodea este deporte americano.



Gráficamente es muy espectacular, sobre todo en lo que se refiere al diseño de los estadios, los cuales imitan perfectamente a los reales de cada una de las franquicias.





ARMY MEN

¿Te acuerdas de los soldaditos de plástico que aparecían en la película de animación por ordenador *Toy Story*? Seguro que sí. ¿Cómo íbamos a olvidar a tan "entrañables" personajillos?

Pues ahora tienes la posibilidad de controlarlos en este **Army Men**, un simpático juego de estrategia que además, merced a la simpatía que destilan todos los personajes, va a ser el auténtico abanderado de la compañía para conseguir una mayor proyección internacional. Y es que la calidad del título es bastante elevada.



Su aspecto gráfico es francamente bonito, no sólo por las animaciones de presentación "renderizadas" al estilo de la película de la Disney, sino dentro del juego en sí. Volveremos a mostraros más información en próximos meses de un título que dará que hablar en el futuro.









MERIDIAN 59 REVELATION

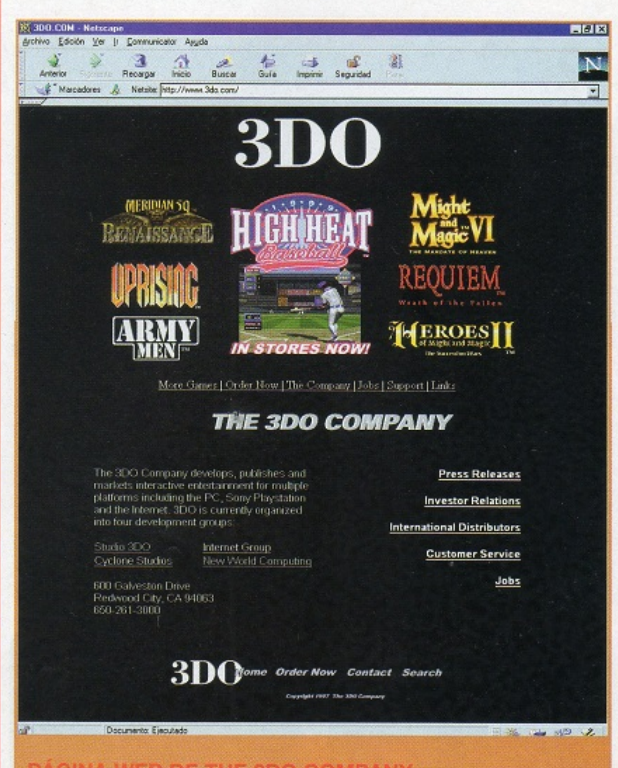
Si bien el primer *Meridian 59 (Renaissance)* nunca llegó a España, para desgracia de los aficionados, esperemos que este nuevo y excelente **Revelation** sí lo haga.

Se trata de un curioso juego de rol que se desarrolla a través de Internet. En Estados Unidos obtuvo un éxito inusitado al permitir conectarse a un elevado número de usuarios al mismo tiempo, en un mundo realmente gigantesco. En esta nueva entrega de la serie se han mejorado los gráficos, así como el sistema de juego. Los cibernautas disfrutarán a lo grande con este entretenido programa.









PÁGINA WEB DE THE 3DO COMPANY

Si quieres acceder a la página web que posee 3DO dentro de la Red de Redes, introduce la siguiente dirección: http://www.3do.com/



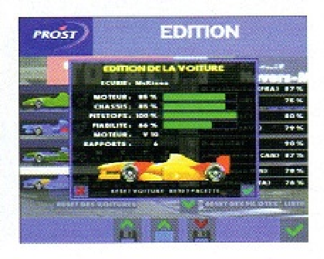
PROST GRAND PRIX



COMPAÑÍA: INFOGRAMES ● DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES

Muy pronto llegará hasta nosotros esta estupenda simulación de la trepidante Fórmula 1, una modalidad que cuenta con numerosos seguidores en todo el mundo. En esta ocasión el programa viene apadrinado por uno de los mejores pilotos que ha tenido esta modalidad de carreras, el conocido francés Alain Prost, ganador de numerosos premios en todo el mundo a lo largo de una extensa carrera. Con la colaboración de la división multimedia de Canal + en la elaboración de los vídeos que aparecen en el desarrollo del programa, se trata de un juego que posee una sobrada calidad, por lo que hemos podido ver, para atrapar a los aficionados al género. Afortunadamente, no tendremos que esperar mucho más para que este excelente producto se encuentre entre nosotros, así que aprieta el cinturón y prepárate para la velocidad..







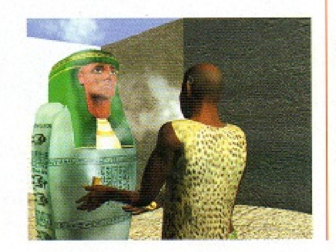


EGIPTO 1156 A.C.

COMPAÑÍA: CRYO ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

Esta nueva aventura gráfica de Cryo se desarrolla al estilo de Atlantis, anterior aventura de la compañía francesa. Se vuelven a utilizar los mismos ambientes tridimensionales, pero ahora la acción se desarrolla en el hermoso y titánico Egipto de los faraones. La historia te llevará a intentar descubrir quien robó en la formidable tumba real.

Una buena noticia: la versión final del programa estará completamente traducida y doblada al castellano.



TEAM APACHE

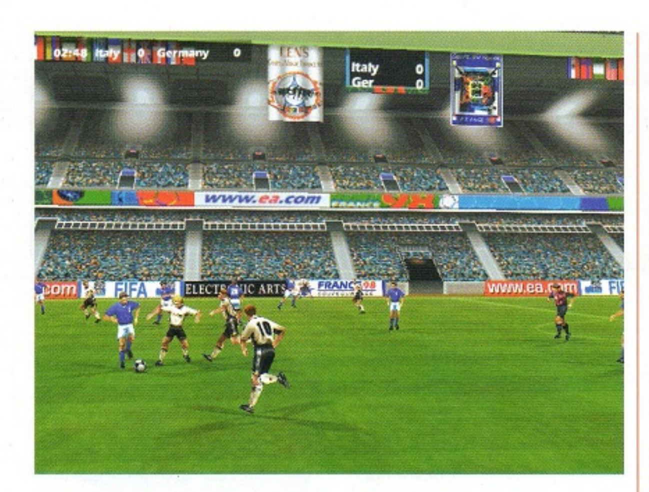
COMPAÑÍA: MINDSCAPE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Simis ha preparado para Mindsape un espectacular simulador de vuelo que está basado en el popular helicóptero de combate norteamericano Apache. Sus gráficos son muy buenos, sobre todo si cuentas con una tarjeta gráfica aceleradora de gráficos 3D, y las animaciones "renderizadas" son de lo mejorcito que hemos visto hasta el momento. Hay que destacar, sobre todo, la conseguida física de vuelo que tiene el juego, cosa que muy pocos simuladores de helicópteros logran desarrollar realmente. Si a esto le añadimos que los escenarios se encuentran muy trabajados, tenemos un simulador que seguro hará las delicias de todos los amantes de este género.









MUNDIAL '98

COMPAÑÍA: EA SPORTS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

No podía ser de otra manera. Un sello de la categoría de Electronic Arts no podía perder la ocasión de sacar un partido mayor a uno de sus mayores éxitos en los ordenadores personales: *Fifa Soccer*. Y este año cualquier excusa es válida para sacar un simulador de fútbol.

En efecto, con motivo del Mundial del Fútbol de Francia de este año sale esta nueva edición del número uno del deporte rey. Sin embargo, la excesiva cercanía del anterior *Rumbo al Mundial 98* plantea una duda: ¿será un producto realmente novedoso o un simple remozado de aquél?

DOMINION

COMPAÑÍA: EIDOS ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Eidos, aparte de exprimir la exquisita figura de su gran estrella Lara Croft, se ha decidido por explorar nuevos territorios lúdicos. O mejor, territorios ya visitados por otros programadores, en este caso por los chicos del gran *Command & Conquer*.

En efecto, **Dominion** es un título prometedor, pero al fin y al cabo no es más que un nuevo clónico del imprescindible clásico de la estrategia. Lo que más destaca del programa son unos gráficos muy detallados, como podéis ver por las fotos que acompañan la reseña.





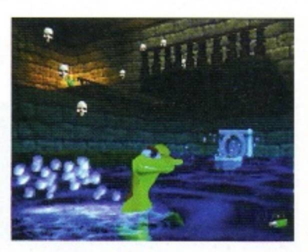

GEX 3D: ENTER THE GECKO

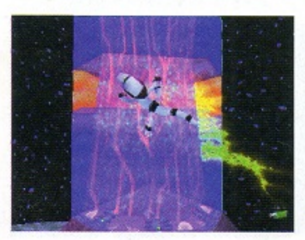
COMPAÑÍA: CRYSTAL DYNAMICS ● DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

Nos llegan más plataformas tridimensionales con un divertido bichejo como personaje central, en este caso un lagarto de sonrisa ladina, mirada pícara y una irreprimible adicción a la televisión.

Siguiendo el ejemplo de un gran título del género como *Croc*, que fue Juego del Mes de esta revista, Ubi Soft nos presenta este producto, que promete hacerse con el respetable gracias a su simpatía y a sus grandes dosis de acción. El lagarto Gex, que pasa las horas muertas delante de la tele, debe evitar que su mayor enemigo, Rez, se haga con las cadenas de televisión de todo el país. Los aficionados al género levitarán a golpes de cola.




PREVIEW

WORLD LEAGUE SOCCER '98

COMPAÑÍA: EIDOS ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

El sello Eidos, conocido por haber dado a la luz a la audaz Lara Croft dentro de su magnífico *Tomb Raider*, también se atreve con los simuladores de fútbol. Y es que el Mundial de Francia que se celebra este año va a traer cola en el sector lúdico.

Siguiendo, además, el ejemplo del maestro del género, *Fifa Soccer*, se trata de un simulador tridimensional prometedor. Los aficionados a este deporte lo van a tener muy difícil este año para elegir entre los numerosos lanzamientos que van a ver la luz durante la temporada.







XENOCRACY

COMPAÑÍA: GROLIER ● DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

Cuando ya todo parecía estar inventado en el mundo de los arcades espaciales, aparece **Xenocracy**, de Grolier. Sus cuidados gráficos (sobre todo si posees una aceleradora 3D) y un entretenido concepto de estrategia en el modo campaña (eliges dónde atacar y qué planeta defender) hacen de este juego un digno rival de títulos como *Wing Commander Prophecy*.



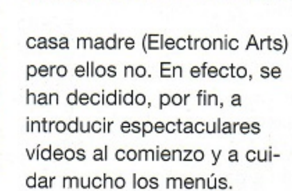


F-15

COMPAÑÍA: JANE'S ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Aunque últimamente ha resurgido con mucha fuerza el mundillo de los simuladores de vuelo, todavía ninguno hacía una utilización masiva de las tarjetas aceleradoras 3D de forma adecuada. En este nuevo **F-15**, si tienes una tarjeta aceleradora 3Dfx, te vas a quedar asombrado de la suavidad de movimiento. La calidad de los escenarios que puedes lograr es, además, muy elevada. Jane's, experta en este campo, se ha superado a si misma con este increíble título, introduciendo además una faceta que siempre empleaba su casa madre (Electronic Arts) pero ellos no. En efecto, se han decidido, por fin, a introducir espectaculares vídeos al comienzo y a cuidar mucho los menús.

Tienes que estas muy atento los próximos meses, porque este programa dará mucho que hablar. Dedicado a acérrimos amantes de la simulación de vuelo.













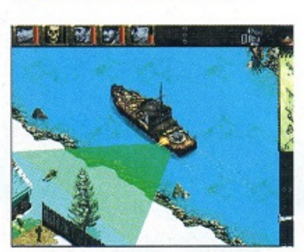


COMMANDOS: ENEMYS BEHIND THE LINES

COMPAÑÍA: PYRO STUDIOS ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Pensar que uno de los mejores juegos de la historia puede ser español, lo cierto es que asusta (sobre todo después de ver algunos productos patrios de baja estofa que circulan por ahí). Sin embargo, que la histórica Eidos comprara los derechos del mismo casi desde el principio de su desarrollo, ya quería indicar algo. Se trata de un divertido programa de estrategia que se desarrolla en diversos escenarios históricos de la Segunda Guerra Mundial, donde controlaremos a un grupo de comandos especiales que tiene que realizar diferentes misiones detrás de las líneas del enemigo. Los gráficos son impresionantes, y la jugabilidad que promete el juego, también. Lo esperamos con grandes ansias.









MICROMACHINES V3

COMPAÑÍA: CODEMASTERS ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Todos esperábamos con impaciencia una conversión del genial *Micromachines V3* de la consola Sony Playstation, y parece que por fin nos va a llegar dentro de poco tiempo. Se trata de la enésima revisión del clásico Micromachines, pero ahora con gráficos tridimensionales y con múltiples vistas de cámara. Eso sí, no se ha perdido ni un ápice de la jugabilidad original del programa. De hecho, se mantienen todos los modos de juego que hicieron de esta saga todo un éxito, tanto en PC como en videoconsolas.







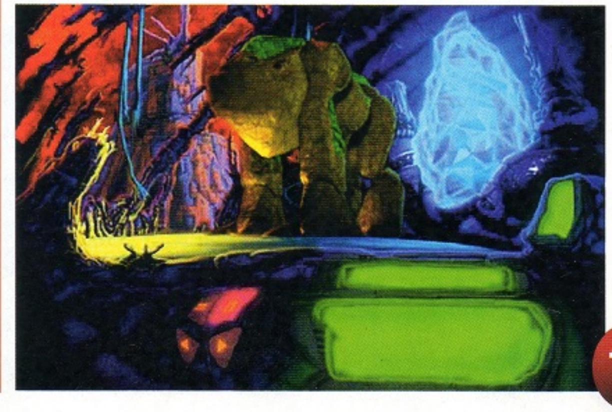


WARBREEDS

COMPAÑÍA: RED ORB ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Los amantes de la estrategia quedarán encantados con este nuevo juego de la compañía Red Orb, que está consiguiendo un éxito sin precedentes dentro de los Estados Unidos. Su principal virtud radica en el elevado número de unidades que podremos desarrollar: unas 35.000. Éstas se basan en ingeniería genética. Es posible crearlas a partir de simple DNA. De todos modos, al final se trata de un título al estilo de *Command & Conquer*.







MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN

Las calamidades caen sobre la dinastía reinante. Parece que han perdido los favores divinos para reinar. El pueblo clama para que alguien investigue lo ocurrido. ¿Lograrás salvar el reino?

La serie *Might & Magic* es un mito entre los jugadores de rol por ordenador. Desde que comenzara sus andaduras allá por el año 1986, siempre ha supuesto uno de los puntos de referencia dentro de este campo. Cada nuevo título ha sido un hecho reseñable.

RECOMENDADO

Después de cinco años de silencio, los programadores de New World Computing vuelven a recrear este universo en las tripas de tu ordenador, en su sexta parte, para que de nuevo camines por lugares ignotos y te enfrentes a los mayores enemigos que, hasta ahora, conoce la humanidad. Debes hacer uso de tus valiosas artes de lucha y de tu magia, siempre con el objetivo de seguir vivo e ir aumentando poco a poco poder y ganancias. De este modo obtendrás mejores armas y armaduras y más potentes hechizos y sortilegios.

Aunque los más puristas de los juegos de rol no gusten de estos simulacros por ordenador, en esta ocasión la cercanía con el juego de mesa rodeado de amigos es mayor. Esto se debe a detalles como el inmenso tamaño del mundo representado (un millón y medio de kilómetros cuadrados, aproximadamente), la libertad de movimiento, el transcurso realista del tiempo y la personalidad de los PNJ (Personajes No Jugadores, los pobladores del mundo que no controla el jugador, para entendernos), cada uno con sus características y quehaceres.

El Rey Roland ha desaparecido misteriosamente y el reino ha quedado en manos de su hijo Nicolai Ironfist I, bajo cuyo mandato tienen lugar numerosas desgracias y calamidades. El pueblo está empezando a pensar que la dinastía reinante ha dejado de tener el favor de los cielos (*Mandate of Heaven*) de su parte. Se está fraguando, por ello, una revuelta que podría acabar con el derrocamiento y búsqueda de un nuevo gobernante. Para evitar este giro de las cosas es por lo que deberás averiguar qué es lo que está ocurriendo con el reino de Enroth y qué tipo de planes maquiavélicos se están llevando a cabo para forzar así la situación.



Estas pesquisas te llevarán por el enorme mundo recreado en el juego, que te hará pasar por situaciones tan dispares como combates bajo tierra contra monstruos innombrables, las intrigas de la corte, con problemas que no se pueden arreglar con la espada o a base de hechizos, sino que la más fina inteligencia, etcétera.

Para desarrollar toda esta historia te sitúas en un mundo distinto a las anteriores entregas, que se localizaban en Xeen. Ahora la vida discurre en Enroth, un mundo distinto pero dentro del mismo y especial "universo".

Este inmenso "mapeado" se divide en varias zonas, por las cuales tienes total libertad de movimientos, sin restringirte de ninguna manera. Puedes ir directo al grano, buscando la consecución de tus objetivos, o bien dar una vuelta por los alrededores para intentar encontrar algún objeto especial o mágico, así como buscar pelea para aumentar la experiencia.

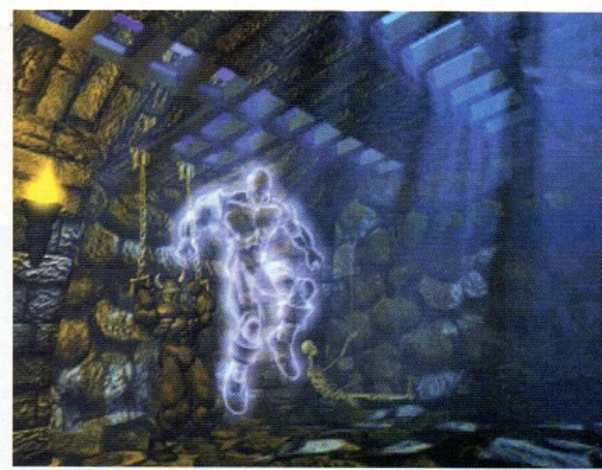












De todas maneras, debes tener mucho cuidado con no perder demasiado el tiempo. En este programa es un factor de gran importancia, ya que el mundo no se está quieto en los lugares en los que no te encuentras. Se va desarrollando toda serie de acontecimientos como si de un mundo real se tratara, de manera que se puede estar alejando tu objetivo, repoblando una mazmorra que dejaste limpia, maquinando conspiraciones contra la realeza o cualquier otra suerte de sucesos ignominiosos.

Para que no tengas un inmenso panel con el "mapeado" de todo el mundo, el programa va generando automáticamente un mapa por los lugares que recorres, tanto en superficie como en interiores, que podrás consultar en cualquier momento.

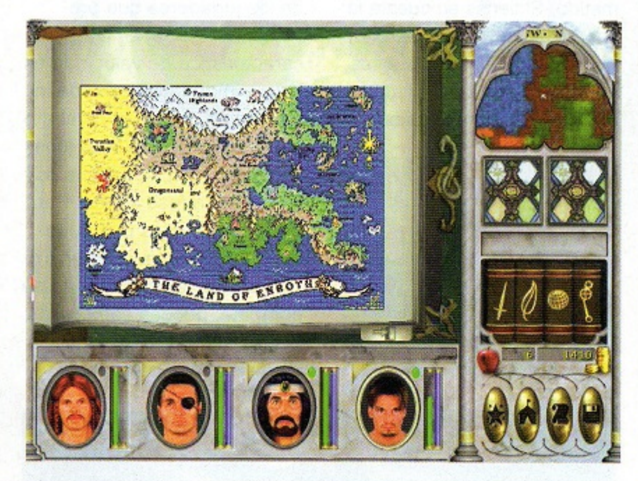
Como ayuda a este mapa tienes también un sistema de anotaciones automáticas en el que se irán reflejando los hechos mas destacables, que podrás consultar a posteriori. Te ayudará a tomar decisiones futuras. Con esto se logra que el juego no sea en absoluto lineal. Tiene una gran cantidad de posibilidades: lo que ocurra dependerá por completo de tus acciones.

Muy importantes van a ser los PNJ, que en un número superior a trescientos pueblan las ciudades. Cada uno de ellos tiene su propia personalidad, profesión, habilidades y características: responden a tus requerimientos de manera distinta, según tu fama, lo que les ofrezcas o lo que les pidas.

Puede incluso ocurrir que, debido a tu mala fama, tengas que convencerle de que hable contigo, por las buenas, ofreciéndole un soborno, o por las malas, enseñándole el filo de tu espada. Durante el juego puedes contratar a dos de estos PNJ para que te acompañen en tu singladura, a los cuales vas a tener que pagar una minuta para que te proporcionen sus habilidades. Puedes contratar a prácticamente todo el mundo, pero no todos tienen las mejores habilidades. Puedes elegir entre un especialista en armas, que se ocupará de que tu armamento se mantenga en buen estado, o una sencilla dama de compañía, que te alegrará el viaje.

Los otros habitantes de este mundo son los diferentes monstruos, que varían entre más de 180 tipos distintos,





desde sencillos *goblins* hasta poderosos dragones, pasando por elementales, genios y magos diversos.

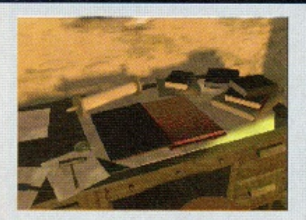
El grupo con el que te enfrentas a todos estos hechos está formado por cuatro personajes, todos ellos humanos (lo siento por los seguidores de Tolkien), que podrás configurar a tu gusto. Si lo que te interesa es el juego y empezar rápido la partida, el programa te ofrece la opción de crear automáticamente la cuadrilla. Pero si lo que prefieres es pasar un rato "pariendo" a tus héroes, te ofrecen gran cantidad de posibilidades. A excepción de la raza, casi todo el resto de parámetros son configurables.

Puedes elegir sexo, profesión, características, conocimientos, habilidades especiales y otros parámetros que definirán cómo va a interactuar el personaje con el resto del mundo. Una de las características que puedes escoger es el rostro, que se representará en todo momento. Dependiendo de su aspecto podrás saber cómo se encuentra el personaje, si cansado, herido, en buen estado o envenenado.

ALTERNATIVAS



DESCENT TO UNDERM...
Interplay•Preoin, S.A.
Un juego de rol con un estilo más cercano a los arcades 3D.

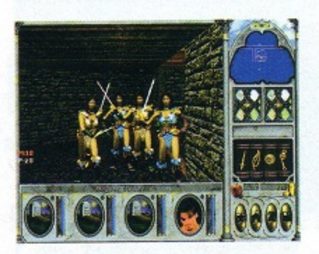


BETRAYAL IN ANTARA
Dynamix/Sierra•Coktel Educative
Más rol, ahora de una saga tan conocida como la que nos ocupa.



WH: DARK OMEN
Electronic Arts•Electronic Arts
Un juego de estrategia medieval bastante interesante.





Para llevar a efecto todo esto se ha escogido un sistema de representación en tres dimensiones, en el que se echa en falta el uso de tarjetas 3D. Básicamente, las posibles localizaciones se dividen en tres apartados, en el exterior, a cielo abierto, en los interiores, con pasillos y techo, o bien en el interior de una tienda. Este último es el más sencillo, pues tan sólo es una pantalla estática en la que puedes seleccionar opciones de un menú, como comprar o vender, con poca interacción más. Las otras dos modalidades usan dos *engines* diferentes, Horyzon Engine, para exteriores, y Labyrinth Engine, para interiores.

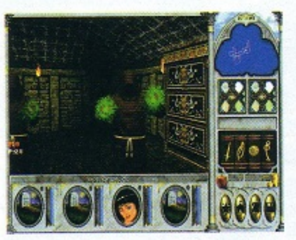
En la de exteriores quedan representados todos los accidentes del terreno, como pendientes, árboles, lagos y mares, así como las construcciones que están diseminadas por todo el reino. Hay que destacar que para todas estas edificaciones, New World Computing ha contado con los consejos de un arquitecto, para asegurarse del realismo de todas las construcciones que aparecen.



Una vez pasas a interiores, como puede ser una mazmorra o los pasillos de un castillo, el protagonista es otro *engine*, encargado de proporcionar una representación adecuada a los interiores, con sus techos y paredes, puertas y escaleras. También varía la representación del mapa, pues en el exterior lo importante es localizar los pueblos y zonas importantes de terreno, mientras que en el interior hay que realizar un mapa más detallado, con los pasillos, cambios de nivel, habitaciones y lugares especiales.

El movimiento se realiza al estilo de los arcades 3D. Puede tener cualquier orientación, merced a la libertad de movimientos. Has de mover a toda la cuadrilla como si de uno solo se tratara. Sin embargo, cuando hayan de realizar una acción específica, podrás seleccionar a uno de ellos para que la lleve a cabo.

Los gráficos, en general, no son de excesiva calidad, pero cumplen perfectamente su cometido. Si tienes en cuenta la enorme extensión de terreno que cubren, ganan bastantes puntos, pues de una ciudad a otra cambia completamente el aspecto de todos los edificios. Los personajes, a diferencia del terreno, son *sprites* previamente "renderizados", con lo que tienen un aspecto más realista que el terreno, siempre y cuando no te acerques demasiado.





Un aspecto de gran importancia en los juegos de rol es el sistema de lucha, de tal manera que hay juegos de los que sólo perdura el mismo a lo largo de los años. Las dos vertientes principales son las de los jugadores que prefieren los turnos, en donde la característica de velocidad es la que impone el orden de intervención, o bien el combate simultáneo, donde es el jugador quien, con su pericia, es más lento o mas rápido. Para poder llegar a los dos tipos de jugadores, aquí se han implementado ambas formas de combate; puedes cambiar de la una a la otra en cualquier momento. Así, pasarás de una pelea estupendamente planificada a base de turnos a una ruidosa fiesta de mamporros en un momento.



Para finalizar, hay que decir que el juego va a salir completamente traducido a nuestro idioma, aspecto ciertamente interesante, pues se recoge mucha información cuando se habla con los campesinos. Esto ayudará a que el juego llegue a una mayor cantidad de público.

A. VEGAS





Noticias frescas, cada día



EN INFORMÁTICA MARCAMOS EL CAMINO








RISING LANDS

Cuando la falta de originalidad se lleva al mundo del software lúdico aparecen multitud de clónicos de un programa con renombre. Por desgracia, estamos delante de uno más.



Comprar un juego y ver que es un mero clónico de otro no es algo que agrade a nadie. **Rising Lands** no es más que otro *C&C*. Los chicos de Friendware se han limitado a hacer unas mínimas modificaciones, algunas de las cuales incluso no mejoran para nada el, llamémosle, original. En otras podría vislumbrarse algo de luz, pero al final se quedan en el puro y simple intento.

En un siniestro y predecible futuro surgen cuatro clanes muy fuertes: los sangres azules, los rebeldes amarillos, los bandidos rojos y los chacales verdes. Curiosamente, para colmo de la poca originalidad, el nombre indica el color de cada jugador. Y, para más inri, no se sabe por qué extraña razón sólo podrás jugar con el clan de los sangres azules (a menos que juegues en red). Aunque esto carece de importancia: todos los clanes disponen de las mismas unidades y edificaciones. Esos clanes persiguen tu mismo objetivo: la supremacía del poder. Para lograrlo podrás echar mano de todo tipo de alianzas... y de traiciones.

Rising Lands es un juego de estrategia en tiempo real donde tendrás que llevar adelante una civilización, cuidando tanto de apartados como la agricultura, la religión o las unidades de combate, algo que os sonará a todos. En tus manos hay más de cuarenta unidades y edificios, setenta descubrimientos tecnológicos, treinta misiones con cinco pantallas multijugador y la posibilidad de cuatro jugadores al simultáneos.

Uno de los mayores problemas es la exasperante lentitud con la que se desarrolla el programa. Cada misión se te hace eterna y además puedes pagar un error con la necesidad de reiniciarla. El resultado es que el programa cansa muy pronto y ante las misiones difíciles uno acaba por claudicar.

El aspecto técnico está resuelto de una manera sobria, con unos gráficos excesivamente simples (aunque los edificios son muy bonitos), con el condicionante de que todos los enemigos son iguales, salvo el color. El terreno es más austero que las unidades. La música acompaña en todo momento y resalta sobre el aprobado raspado general.

Por desgracia, la comodidad de los programadores por aprovechar el tirón de un juego de éxito nos obliga a observar el resultado a través del original, lo cual no lleva a muy buenas apreciaciones.

L. MARTÍNEZ



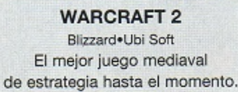




El enésimo clónico de *Command & Conquer*.

ALTERNATIVAS





WARCRAFT 2
Blizzard•Ubi Soft
El mejor juego mediaval de estrategia hasta el momento.

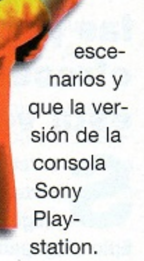


BEAST & BUMPKINS
Electronic Arts•Electronic Arts
¿Has visto a Ronaldo en la esquina inferior derecha?



PANDEMONIUM II

Llega a nuestras pantallas la segunda parte de uno de los mejores programas del género de las plataformas lanzados durante la pasada temporada lúdica.



***P**andemonium* fue uno de los mayores éxitos de la consola Playstation el año pasado, y posteriormente también del mundo del PC. Sorprendía por la calidad de sus gráficos y la divertida aproximación al género de las plataformas con un título que simulaba las tres dimensiones, con espectaculares escenarios y una dificultad progresiva que conseguía atrapar al jugador.

Como es habitual, tras un buen programa llega la inevitable continuación, que pocas veces da la talla del original. Así es el caso de este **Pandemonium II**, que intenta seguir la estela de su prestigioso predecesor con no demasiado éxito.



La verdad es que los programadores no se han complicado demasiado la vida a la hora de realizar la continuación. El juego es prácticamente igual a la primera parte, salvo algunos matices gráficos. Te encuentras ante un programa de plataformas en un entorno tridimensional formado por 18 diferentes niveles. Sin embargo, el movimiento del protagonista será en dos dimensiones.

Los protagonistas serán los mismos que aparecieron en la primera parte. La atlética Nikki, con sus impresionantes saltos dobles o Fargus, el bufón, con su bastón-marioneta que utiliza como arma arrojadiza. Se les han añadido nuevos movimientos, como gatear o la posibilidad de dirigir las bolas de fuego de Nikki o el bastón de Fargus.

Gráficamente el juego explota bastante bien las posibilidades ofrecidas por el *chip* Voodoo de las tarjetas 3Dfx. Sin embargo, no ofrece la posibilidad de jugar sin 3Dfx, lo cual cierra un importante mercado al juego y lo limita a los escasos usuarios que tienen la suerte de disponer de una de estas tarjetas.

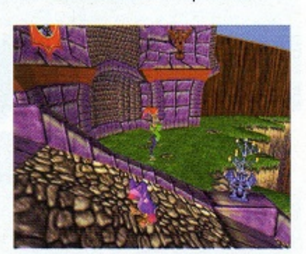
La calidad de los escenarios es francamente buena, superando con creces a la primera parte del juego. Sin embargo, los *sprites* son bastante pequeños y carecen del encanto de la primera entrega, aparte de tener mucha menos resolución que los escenarios y que la versión de la consola Sony Playstation.

Por otra parte, el sonido es bastante bueno, con correctos efectos sonoros y una melodía muy pegadiza, de más calidad que las habituales en los juegos de PC.

En conjunto se trata de un título no muy original por su excesivo parecido con la primera parte, pero que con su calidad gráfica y su carácter divertido gustará a todos los aficionados a los buenos programas de PC.

A. J. NOVILLO



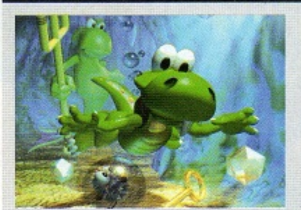






Divertido pero demasiado parecido a la primera parte.

ALTERNATIVAS



CROC: L. OF THE GOBBOS
Fox Interactive•Electronic Arts
Un juego de plataformas en 3D alucinante en todos los sentidos.



CLAW
Monolith•T&R Multimedia
Las 2D todavía tienen algo que decir en las plataformas.

JAZZ JACKRABBIT 2

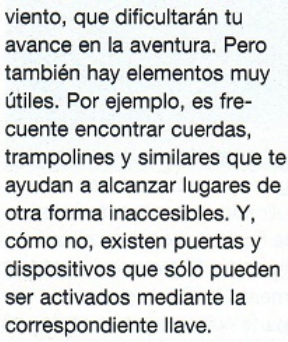
El simpático conejito Jazz Jackrabbit vuelve a las pantallas de nuestros ordenadores para ofrecernos más emocionantes aventuras. Y esta vez no viene ni solo ni mal acompañado.

Se trata de la segunda parte del exitoso juego lanzado por Epic Megagames hace ya algún tiempo. Cuando muchos ni siquiera se acordaban de este divertido juego aparece, por sorpresa, una nueva entrega. Tiene muchos aspectos en común con el título anterior, pero incorpora una serie de mejoras que lo convierten en un título francamente atractivo.

No cabe duda de que el argumento es muy poco original, aunque es un hecho que se le puede perdonar porque sirve como perfecta excusa para crear un juego divertido. En su primera aventura, Jazz Jackrabbit tuvo que enfrentarse con Devan Shell, el mayor de los malvados que existe en su peculiar universo. Gracias a su heroica acción ha sido nombrado príncipe, lo cual le permite casarse con la princesa Eva Earlong.







Por desgracia, Devan Shell sigue haciendo de las suyas y les roba su preciado anillo de boda. Este anillo lleva un diamante con el que Devan puede finalizar su máquina del tiempo. Imaginad lo que este pérfido personaje sería capaz de hacer con dicha máquina. Nada más y nada menos que cambiar el pasado para crear un presente y un futuro a su medida. Para hacer frente a tal reto, nuestro orejudo amigo no tiene más remedio que pedir ayuda a su hermano Spaz que, aunque está un poco loco, es un excelente compañero de fatigas.

Como ya se ha dicho, **Jazz Jackrabbit 2** tiene muchos aspectos en común con su predecesor. Es un arcade de plataformas al más puro estilo clásico, pero se desarrolla a una velocidad vertiginosa. De hecho, ésta es una de las características que más gustaron de la primera parte. En el juego debes recorrer todas las fases que componen cada nivel.

A lo largo del camino encontrarás todo tipo de objetos, tanto beneficiosos como malignos, y una buena cantidad de variopintos enemigos cuya única pretensión es la de cocinar un buen conejo al ajillo. Además, al ser un juego de plataformas, el decorado también cobra una especial importancia. Existen diversas trampas y otros impedimentos, como el viento, que dificultarán tu avance en la aventura. Pero también hay elementos muy útiles. Por ejemplo, es frecuente encontrar cuerdas, trampolines y similares que te ayudan a alcanzar lugares de otra forma inaccesibles. Y, cómo no, existen puertas y dispositivos que sólo pueden ser activados mediante la correspondiente llave.

El sistema de control de la vitalidad de los personajes se basa en un número determinado de vidas compuestas por unos corazones. Cada vez que un protagonista recibe algún daño pierde uno de los corazones. Y cuando no le quedan más, pierde una vida. Por fortuna se pueden recuperar corazones ingiriendo zanahorias que se encuentran repartidas en distintos rincones del escenario.

Al comenzar el juego eliges entre Jazz y Spaz; apenas hay diferencias entre ellos. Los dos pueden correr, saltar, agacharse y disparar.

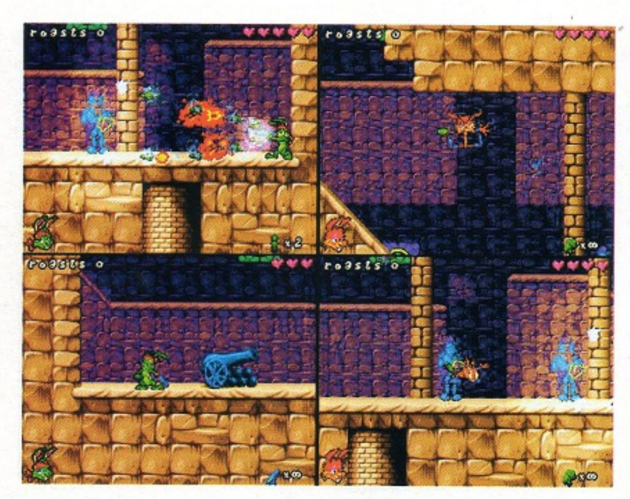






Además, realizan acciones más llamativas como nadar, desplazarse a lo largo de una cuerda horizontal suspendida en el aire o caer con fuerza sobre un objeto o enemigo para hacerle trizas. Lo único que les diferencia es el movimiento especial. Una vez iniciado un salto se puede pulsar de nuevo el botón de saltar para alcanzar una distancia mayor. En este caso, Jazz mueve sus orejas como si fueran unas hélices prolongando así la duración de la caída, mientras que Spaz realiza un segundo salto en el aire.









El aspecto más llamativo del juego son los gráficos. Se puede elegir entre diez resoluciones diferentes, que varían desde 320x200x8 hasta 640x480x16. El rendimiento óptimo en todos los sentidos se consigue con el modo 640x480x8. En éste los personajes tienen un tamaño algo reducido pero proporciona un mayor campo de visión. El modo 640x480x16 mejora ligeramente la calidad de la imagen al aumentar el número de colores.

Sin embargo, la penalización que se sufre en rendimiento no merece la pena. Y si la velocidad de tu ordenador es un problema puedes utilizar el clásico modo 320x200x8. Con él verás los personajes más grandes, pero tendrás que ser mucho más cauteloso al avanzar.

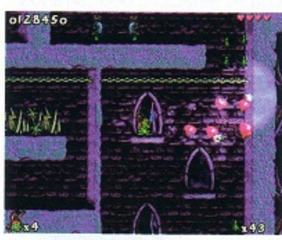
Dejando a un lado las cuestiones técnicas, la calidad gráfica de **Jazz Jackrabbit 2** queda fuera de toda duda. Los *sprites* y los decorados están cuidados hasta el más pequeño detalle, y las animaciones son muy buenas, aparte de simpáticas.

Pero lo mejor son los efectos gráficos. El juego utiliza un *scroll* en varios planos que consigue dar una sensación de profundidad de lo más atractiva. También dispone de unos curiosos efectos de luminosidad. Por ejemplo, en ocasiones el protagonista entra en una zona oscura y le rodea un halo de luz. Además, incluye otros efectos interesantes, como el rastro dejado por personajes cuando se desplazan muy deprisa.

Para la música se ha utilizado una técnica diferente a la que estamos acostumbrados en los videojuegos. En lugar de pistas de audio en el CD o de música FM, **Jazz Jackrabbit 2** tiene música digitalizada similar a las que se escuchan en los programas de la *demoscene* internacional. Los efectos sonoros son de lo más simpático y presentan una buena calidad.

En definitiva, se trata de un juego muy entretenido que incluye hasta un editor de niveles. No te lo pierdas.

F. de la Villa









ALTERNATIVAS



CLAW
Monolith•T&R Multimedia
El conocido "Capitain" regresa a la lucha, espada en ristre.



ABE´S ODDYSEE
GT Interactive•New Software Center
Todo un juego de plataformas con ingredientes de inteligencia.

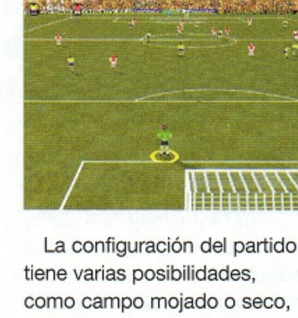


LUCKY LUKE
Infogrames•Infogrames
El vaquero más conocido protagoniza su peor aventura.

SUPER MATCH SOCCER

El deporte más seguido del mundo tiene un simulador tras otro. A veces la calidad es muy elevada; otras, como ésta, no da demasiado de sí.







Según se acerca el Mundial de fútbol, el mayor acontecimiento del deporte rey, se acumulan los programas que tratan de reproducir la experiencia que significa jugar un partido en la más alta competición en la pantalla del ordenador.

Obviamente, no todos pueden alcanzar una calidad por igual. Aunque en este campo hay un claro reinante, **FIFA Soccer** de EA Sports, hay varios programas que le quieren arrebatar ese liderazgo. El que vemos en esta ocasión, **Super Match Soccer**, lo va a tener realmente difícil.

El aspecto del juego en general es pobre, teniendo en cuenta los tiempos que corren. La interfaz es al estilo de hace tres o cuatro años; es muy curioso que, pese a funcionar bajo Windows 95, en ningún momento del juego se haga uso del ratón. Los menús son los principales seguidores de esta tónica, y en el momento del partido se rompen un poco; éste se juega completamente en 3D y te permite hacer uso de diferentes tarjetas aceleradoras.

Los jugadores tienen un aspecto achaparrado en relación con el campo, y son todos iguales, con ligeras variaciones en la tonalidad de la piel. Como no es un programa oficial, tan sólo hacen uso del nombre de las selecciones, y los nombres de los jugadores ni tan siquiera se parecen a los reales.

El control de éstos se torna un poco complicado, pues hay que hacer uso de hasta diez teclas, cuatro para el movimiento y seis para el perfecto control del balón. Por suerte, todos ellos son programables. Tienes tres botones para diferentes alturas del tiro, otro para correr y otros dos para efectos con el balón. Hasta que logres hacerte con el control total de los jugadores, recibirás más de una goleada.

La configuración del partido tiene varias posibilidades, como campo mojado o seco, duración o estadio de juego. Lo malo es que cada una tiene pocas opciones en su interior: cuatro estadios, dos terrenos de juego y disposición de los jugadores en el terreno.

Los gráficos son sencillos. Sólo destaca el entorno en completo 3D, lo que posibilita gran cantidad de variaciones respecto a la posición de la cámara de juego, desde casi a ras de suelo hasta una vista cenital. Donde más juego ofrece todo este movimiento de cámara es en las repeticiones, pues puedes colocarla donde quieras.

Lo que quita interés al programa es la inteligencia de los jugadores. En ocasiones parece un grupo de escolares en el patio del colegio. Unas veces tiran el balón fuera, otras parece un partido de rugby, etc.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



FIFA 98
EA Sports•Electronic Arts
El mejor sin lugar a dudas.
A ver qué tal la nueva versión.



PC FÚTBOL 6.0
Dinamic•Dinamic
El mejor *manager*, en el juego de fútbol más seguido en nuestro país.



AIR WARRIOR III

Si lo que realmente te gusta es pilotar cazas de combate, sean de la época que sean, y te encanta jugar en red, no lo dudes ni un momento. Este Air Warrior III es tu juego.



De la mano de Interactive Magic y Kesmai nos llega una nueva versión del simulador de vuelo *Air Warrior*. Como era de esperar, el juego incorpora importantes mejoras respecto a la segunda parte de la saga.

La calidad de los gráficos ha aumentado considerablemente con la lógica incorporación de la aceleración de gráficos 3D por hardware. También han mejorado notablemente el modo multijugador. Con **Air Warrior III** pueden jugar un total de 250 usuarios a través de la Red de redes. Además, han incluido seis campañas nuevas y 450 misiones para un solo jugador.

Otra de las novedades introducidas es el completo editor de misiones que está dentro del propio CD-ROM. Se trata de un programa para Windows totalmente independiente del juego que cumple con todas las expectativas.

Dispone de mapas diferentes, opciones para establecer el plan de vuelo, fijar los objetivos primarios y secundarios y elegir el número y tipo de aviones que deben aparecer en la ruta trazada. Aunque el programa dispone de un elevado número de misiones, siempre se agradece un editor como éste que permite ampliar el número de horas de juego hasta el límite que se imponga el propio usuario.

A pesar de sus interesantes características, este **Air Warrior III** no pasa de ser un juego mediocre. La simulación en sí es demasiado simple y los gráficos, pese a la aceleración 3D, podían ser algo mejores. Aunque los modelos de los aviones están bien realizados, no se han aprovechado en toda su extensión las grandes posibilidades que ofrecen las texturas. Además, se echa en falta un mayor nivel de detalle en los decorados.

Sin embargo, la interfaz de usuario presenta una calidad gráfica bastante elevada. Sus creadores han tenido el detalle de realizar tres versiones de la interfaz, una para cada resolución estándar de pantalla (640x480, 800x600 y 1024x768). De esta manera se consigue la máxima calidad, independientemente del modo de vídeo que sea utilizado por cada usuario.

Lo peor de este título es el apartado del sonido. Prácticamente no hay música en todo el juego y los efectos sonoros incluidos son bastante sosos. Es una pena, porque una mala ambientación sonora estropea en cierto modo un juego.

Sin duda alguna, es un título que merece la pena para jugar en red y pasar un rato entretenido con los amigos, pero nada más. Y un simulador de vuelo necesita mucho más para ser un éxito.



En el modo de un solo jugador deja entrever algunas carencias que restan bastante interés al programa. Sólo para acérrimos aficionados.

F. de la Villa





ALTERNATIVAS



FLYING CORPS GOLD
Empire•Dinamic
La Primera Guerra Mundial nunca fue tan divertida.



SABRE ACE
Virgin•Virgin
Volar con reactores antiguos puede ser toda una experiencia.



PAX IMPERIA

La eterna lucha intergaláctica ya resuelta en otros programas con una factura similar de nuevo aparece en nuestras pantallas. ¿Alguna vez terminaremos esta invasión?

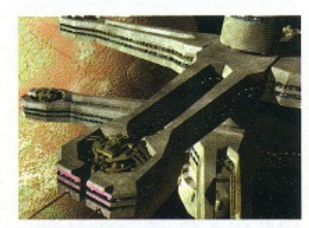
Este juego se ha hecho esperar. Desde hace casi un año hemos tenido en nuestras manos capturas del mismo que nos han despertado las ganas de verlo completo. Ahora que lo hemos visto, esa ansiedad se ha transformado en decepción. Si para comentar un juego hay que compararlo con otro es mal síntoma.

Pax Imperia es un *remake* prácticamente idéntico de *Master of Orion 2*. Han incluido muchos avances técnicos, pero el fundamento es el mismo, por lo que nos vemos obligados a penarle. Sólo lo recomendamos a la gente que no llegó a conocer *Master of Orion 2*.

El juego, de estrategia en tiempo real, se basa en la explotación planetaria de una galaxia. Debes visitar sistemas solares y descubrir los planetas más ricos y aptos para la colonización. Diferentes líderes se ocuparán de las distintas labores del imperio: investigación, construcción, recursos monetarios, etc.

No se ha descuidado el apartado diplomático, con posibilidad de relaciones de todo tipo: amistosas, neutrales y agresivas, y con varias opciones de colaboración, como la tecnológica o la militar. Puedes diseñar las naves para personalizarlas a tu gusto. La cantidad de factores que debes tener en cuenta es tremenda; sin embargo, la intuitiva interfaz hace muy cómodo acceder a ellos.

Un apartado que llama la atención es la posibilidad de jugar dieciséis personas al mismo tiempo, lo que asegura reñidas competiciones. Además, los chicos de THQ prometen que ninguna partida es igual a otra, cosa que por otro lado no estamos dispuestos a demostrar.





Los gráficos son más que correctos. Presentan un diseño muy conseguido en todas las naves de combate, así como en las animaciones de los diferentes planetas de cada sistema solar. La presentación es espectacular. Sin embargo, con la música se han pasado de "místicos".

Se ha mejorado la inteligencia artificial de los enemigos. Debes ser muy cuidadoso con las decisiones diplomáticas que tomes. Lo que podría ser un gran juego sólo es un mero clon de un excelente programa pasado.

L. MARTÍNEZ





ALTERNATIVAS



STARCRAFT
Blizzard•Coktel Educative
El mejor juego de estrategia futurista del momento.



STAR WARS REBELLION
LucasArts•Erbe
El universo *Star Wars* se pasa a la estrategia.



El triste sabor de lo que podía haber sido.

POWERBOAT RACING

Deslizarse sobre la superficie de las aguas nunca fue tan emocionante como con este programa. Carreras de alto nivel en un título que atrapará a los amantes de la velocidad.









Mientras sigan cosechando tanto éxito entre el público, seguirán apareciendo simuladores de todo tipo. Los hay de tanques, de aviones, de submarinos, de coches, de motos, etcétera. Pero, sea cual sea su modalidad, atrapan a los usuarios sobre todo cuando son puras carreras, es decir, cuando el componente arcade prima, aunque sólo sea un "pelín", sobre la simulación.

Así, **Powerboat Racing** es un simulador de lanchas motoras que logra transmitir toda la emoción de las más trepidantes carreras. Con el aliciente, además, de que te deslizas sobre peligrosas aguas, rodeado de contrincantes y obstáculos, y en unos escenarios francamente espectaculares (sobre todo con tarjetas 3D).

Para empezar, tienes a tu disposición dos tipos de vehículos: monocascos y catamaranes. El primero tiene menos *reprisse*; es más pesado y más lento, pero tiene la ventaja de que es más estable y seguro. El catamarán es más veloz y tiene más potencia de arranque, pero con él tienes que ser muy hábil para no perder el control (no puedes acceder al mismo hasta que no pases ciertas pruebas).





Necesitarás unos excelentes reflejos para sortear los numerosos obstáculos que aparecen a lo largo de todas las carreras. Además, no dejarán de incordiarte tus contrincantes. Los escenarios están situados en importantes ciudades, como Tokyo o New York, en un intento de dotar al juego de realismo. Sin embargo, en medio de la carrera te importarán poco los fondos.

Los escenarios son de calidad, sobre todo el de Tokio, que está diseñado con todo lujo de detalles.. Hay que señalar que el programa soporta aceleradoras 3D; y, con una de ellas, mejoran la fluidez y los gráficos. Destacan especialmente los efectos producidos por el agua y sus transparencias, así como los efectos meteorológicos y las luces al correr de noche. El sonido está a la altura de las circunstancias: melodías adecuadas y efectos curiosos.

Resulta, en resumen, un programa muy jugable y entretenido, sobre todo si posees un volante, con el que es divertidísimo surcar las aguas de los circuitos. Un título muy recomendable.

P. LÓPEZ

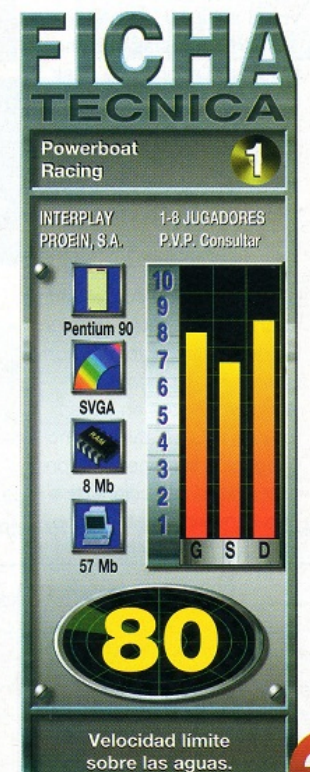
ALTERNATIVAS



THUNDER OFF-SHORE
Noria Works•DDM
Un juego anticuado para los tiempos que corren.



SPEEDBOAT ATTACK
Telstar•Proein, S.A.
Aunque mejor que el anterior, tampoco es nada del otro mundo.



ARMOR COMMAND

Una cultura alienígena trata de esclavizar a toda la raza humana. Te convertirás en el adalid de los humanos, comandando los ejércitos terrestres, planeta por planeta, para evitar el cochambroso fin de nuestra raza.

A esta nueva vena estratégica que, al parecer, ha nacido en las casas fabricantes de software se suma Take 2, con **Armor Command**. Es un juego de estrategia en tiempo real sin turnos, cuyo principal aliciente y punto diferenciador es el uso de las tarjetas 3D.

La historia no varía mucho sobre lo ya conocido: dos bandos se enfrentan por la supremacía total; puedes tomar el lugar de cualquiera de ellos. Esta vez los bandos son la raza humana por un lado y unos *aliens* con ganas de nuevas tierras por otro. Éstos deben luchar a lo largo de 22 misiones, con el objetivo de aniquilar al contrario.

Aparte de estas misiones, también dispones de unas cuantas muy sencillas, cuyo objetivo es que te familiarices con la interfaz de juego y con las diferentes opciones que tienes a la hora de asignar objetivos a las unidades.

Esta interfaz al principio parece un poco complicada, sobre todo si estás acostumbrado a otros entornos como *Command & Conquer* o *Warcraft*. Difiere en cosas fundamentales, tales como la obligación de tener siempre una unidad seleccionada o que la orden de ataque no implique movimiento.

El punto de vista varía principalmente entre dos posiciones. Una superior, en la que tienes una vista más completa del escenario, mucho mejor para planificar una estrategia de ataque al rival. La otra posición se sitúa tras el vehículo seleccionado, algo por encima del suelo, lo que resulta mucho más espectacular. Todo ello ayudado por un excelente tratamiento de las luces y transparencias en el *rendering* 3D. Por lo general, a lo largo del juego vas a intercambiar entre ambas posiciones, la superior para planificar y la inferior para ver la marcha de la batalla.







Toda la partida viene amenizada por unas animaciones que tienen como centro la ciencia ficción, con secuencias estilo *Star Wars*.

Los gráficos están bien realizados, gracias al buen uso de las tarjetas 3D. El tratamiento del movimiento de la cámara es muy adecuado, con varios niveles de *zoom*. Hay una gran cantidad de vehículos, todos ellos perfectamente representados.

Dispone de la opción de multijugador, gracias a la cual podrás montar partidas en red local o en Internet.

A. VEGAS

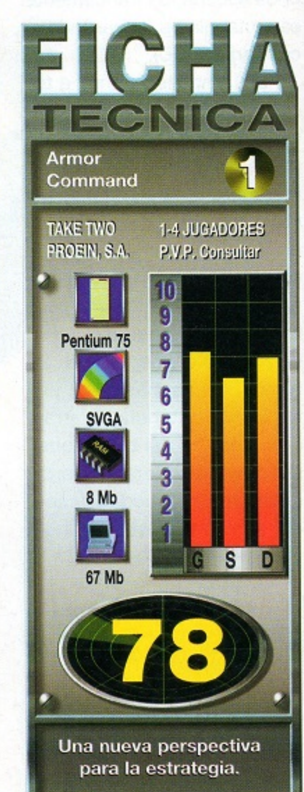
ALTERNATIVAS



BATTLEZONE
Activision•Proein, S.A.
Más tanquecitos futuristas en un entorno 3D.



FINAL LIBERATION
Mindscape•Proein, S.A.
Estrategia futurista con muchas unidades robóticas.



DIE BY THE SWORD

Atrévete a vivir en un mundo de fantasía en el que las espadas, los monstruos y las pociones mágicas se encuentran a la orden del día. Ponte tu brillante armadura y únete a la acción.

Por suerte, muchos programadores se siguen devanando los sesos para lanzar al mercado juegos innovadores y de calidad. Éste es, sin duda, el caso de **Die By The Sword**, un título de acción en el que el templado acero toledano es el protagonista. Se trata de un programa de lucha bastante cruento que presenta interesantes novedades respecto a lo que se podía encontrar hasta ahora en las estanterías de las tiendas especializadas.

El desarrollo del juego recuerda bastante a la saga **Tomb Raider**, pero más orientado a la lucha cuerpo a cuerpo. El protagonista es un aguerrido caballero medieval armado con una espada enorme y equipado con un escudo de metal. Nuestro amigo se puede mover con total libertad en el entorno tridimensional que le rodea y, al igual que Lara Croft, es capaz de realizar diversas acciones, como saltar, agacharse y trepar. Pero, como es un poco torpe, debido posiblemente a su corpulencia, no puede más que subirse a plataformas poco elevadas.

Tampoco es capaz de nadar. Ya se sabe, la armadura pesa mucho y los guerreros no se llevan bien con el agua. Caer en el líquido elemento supone una muerte segura y, además, bastante deshonrosa, por cierto. Lo que sí que hace muy bien el héroe de la historia es manejar su inseparable espada. En este apartado es donde **Die By The Sword** presenta una de las novedades respecto a la competencia. La espada se maneja de forma independiente del cuerpo del personaje y existen dos modos distintos de hacerlo.

RECOMENDADO

En el primero, denominado Modo Recreativas, dispones de una serie de teclas que te permiten realizar unos movimientos predeterminados. Es el modo clásico de todos los juegos de lucha, ideal para emplear un *pad*.

El segundo modo recibe el nombre de VSIM y, gracias a él, se puede manejar la espada con total libertad. Por ejemplo, si se utiliza el ratón, basta con desplazarlo hacia delante para subir la espada y moverlo de izquierda a derecha para hacer barridos. Si la estatura del enemigo es inferior a la nuestra, no hay más que mover ligeramente el ratón hacia nosotros para bajar un poco la espada y atacar de manera más eficaz.

También se puede desplazar rápidamente hacia delante, para elevar la espada y coger fuerza, y después hacia atrás, con lo que se asestaría un duro golpe en la cabeza del enemigo. Como puedes ver, es un sistema de control un tanto sofisticado que requiere de bastante práctica hasta alcanzar su completo dominio. Al principio es realmente difícil utilizar el arma con algo de precisión, pero a la larga es preferible utilizar este sistema.

Pero lo mejor del juego no es el sistema de control. Por fin hay alguien que se ha dado cuenta de que las diferentes partes de un cuerpo pueden sufrir daños, y estos daños afectan directamente al comportamiento del personaje herido.

En **Die By The Sword** puedes cortar un brazo, una pierna o, incluso, la cabeza. Si le cortas una pierna a un monstruo seguirá luchando, pero sus reacciones se verán mermadas a consecuencia de ello. Y si le logras cortar la cabeza nada más comenzar el enfrentamiento, te lo habrás quitado de encima sin mayores problemas. Como puedes ver, merece la pena emplear algo de tiempo en el aprendizaje del sistema VSIM. De este modo podrás atacar los puntos débiles del enemigo con mayor precisión.

Existen tres modos de juego diferentes. El modo Gesta es una aventura dividida en capítulos. Consiste en













avanzar por los escenarios matando a los enemigos hasta llegar al final del capítulo. Por fortuna, el programa se almacena automáticamente cada vez que se pasa algún punto crítico como, por ejemplo, una emboscada.

El segundo modo consiste en luchar contra otros personajes en un foso y lograr sobrevivir. Hay cuatro fosos distintos, cada uno con sus peculiaridades, que harán la lucha más interesante. Por ejemplo, uno tiene una piscina de lava y otro tiene unas cuchillas móviles difíciles de esquivar. El último modo es un torneo compuesto por multitud de combates en fosos. Los combates van aumentando en dificultad a medida que se avanza.

Como puedes ver en las imágenes, los gráficos del juego presentan una calidad bastante alta. Los modelos tridimensionales de los personajes tienen un buen nivel de detalle y las texturas que adornan los polígonos están bien realizadas, aunque no sean una maravilla. Lo mejor en este sentido es que los modelos son dinámicos.

Cuando alguien sufre algún corte, desaparece un pedacito de su cuerpo y deja ver un trozo de carne viva al que sólo le falta sangrar. Y, como es natural, cuando pierde uno de sus miembros se ve hasta el correspondiente hueso que está debajo. En cuanto a los escenarios, no son demasiado complejos pero están muy bien construidos.



Sin embargo, los vídeos que aparecen entre fase y fase son de baja calidad. Están realizados con el propio motor del juego, pero se ven en baja resolución. Es algo incomprensible, sobre todo si se tiene en cuenta que una animación realizada de esta forma ocupa mucho menos espacio en el CD-ROM que un vídeo almacenado en otro formato.

El sonido del programa es realmente bueno. Tanto los efectos como la música son de gran calidad, pero lo mejor son las estupendas voces en castellano del protagonista. En plena lucha se escuchan frases como "traga acero, miserable" y "te voy a separar la cabeza de los hombros, desgraciado", que contribuyen a crear una perfecta atmósfera de juego.



Otro aspecto destacado es el editor de movimientos. Con la ayuda de una utilidad externa puedes crear tus propios ataques especiales que podrás incorporar a los diferentes personajes.

Die By The Sword tiene todos los ingredientes para ser un éxito. Es violento, sangriento y la mar de divertido.

F. DE LA VILLA



ALTERNATIVAS



FIGHTING FORCE
Core/Eidos•Proein, S.A.
Un juego de acción 3D súper entretenido.



TOMB RAIDER II
Core/Eidos•Proein, S.A.
Clásico entre los clásicos gracias a la sempiterna Lara Croft.

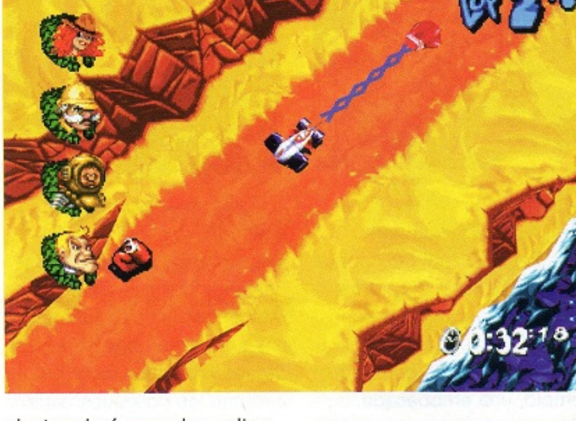


JEDI KNIGHT
LucasArts•Erbe
En la vista exterior, es una gozada "manejar" la espada...

JUEGOS

MOTOR MASH

Si estás harto de las carreras convencionales de coches, aquí tienes un trepidante simulador, un alocado juego que haría las delicias del mismísimo Pierre Nodoyuna.

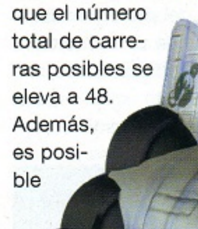


Este es uno de esos juegos en el que la diversión y la simpatía son los factores predominantes. Se trata de un juego de carreras de coches que nada tiene que ver con las competiciones a las que estamos acostumbrados en la vida real. Existen doce variopintos personajes, cada uno con su propia personalidad.

Podemos encontrar desde un *hippy* empedernido hasta un gángster, pasando por el típico científico loco. Cada uno de ellos dispone de su propio vehículo y, como en la variedad está el gusto, podemos encontrarnos con un tanque, un camión de helados, un taxi, un submarino con ruedas y una apisonadora, por citar algunos.

Motor Mash dispone de cinco modos de juego diferentes. Es posible participar en una sola carrera, en una contrarreloj, en una liguilla y en una carrera de prueba. El quinto modo se denomina eliminación y consiste en intentar que los demás jugadores se queden fuera de la pantalla de juego. En ese caso, el superviviente es el ganador.

La competición se puede producir en seis lugares diferentes: el Ártico, la Atlántida, el Amazonas, la ciudad, el Lejano Oeste y el pueblo encantado. Dentro de cada nivel hay ocho pistas, con lo que el número total de carreras posibles se eleva a 48. Además, es posible ajustar el número de vueltas necesarias para finalizar una carrera. En el caso de la liguilla y la eliminación se puede fijar la longitud de la prueba entre corta, media y larga.



Todas las pistas están repletas de trampas que complican la vida al jugador. Incluso hay monstruos gigantes que no dudarán en aplastar nuestro vehículo. Por si esto fuera poco, a lo largo del camino podemos encontrar diversos objetos, como martillos gigantes y minas, que eliminarán a los demás participantes. Lo malo es que ellos también pueden utilizarlos contra nosotros.





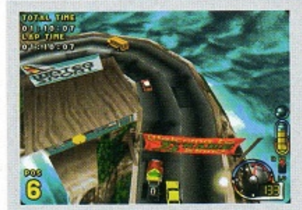
Los gráficos derrochan simpatía por los cuatro costados. Sus creadores han optado por la utilización de gráficos vectoriales con texturas y, aunque los cambios de cámara son automáticos, el resultado final es bastante bueno. Si tienes aceleradora de gráficos 3D no dudes en aprovecharla. Notarás la diferencia. En cuanto al sonido, poco hay que decir. La música es de calidad, pero los efectos especiales son escasos.

En resumen, un programa que no es la octava maravilla del mundo pero que te hará pasar buenos ratos.

F. de la Villa



ALTERNATIVAS



IGNITION
Virgin•Virgin
Un juego del mismo estilo, igualmente divertido.



GRAND THEFT AUTO
BMG•Erbe
La perspectiva cenital para ser el perfecto ladrón de coches.

JACK NICKLAUS 5

Ya puedes disfrutar en tu PC de la quinta entrega del simulador de golf avalado por Jack Nicklaus. Te logrará sorprender por su excelente calidad.

Jack Nicklaus 5 es la última versión de uno de los simuladores de golf más populares. Es uno de esos pocos juegos que se han consolidado entre los aficionados y ha conseguido llegar hasta la quinta edición, cifra nada despreciable para un videojuego. Y, a juzgar por su calidad, la saga continuará durante mucho tiempo. Entre sus características destacan los diez campos de golf incluidos, los deportistas modelados con la técnica de captura de movimientos (*motion capture*) y las nuevas vistas de la cámara.

Otra de las características destacadas es el completo editor de campos de golf. Se trata de un programa para Windows totalmente independiente del juego que ha sido mejorado en esta versión. Dispone de una herramienta de dibujo tipo CAD 2D, paletas para incorporar todo tipo de objetos a los distintos hoyos y varios gráficos predefinidos para construir el horizonte y el cielo. Además, te permite importar gráficos personalizados.

Jack Nicklaus 5 incorpora multitud de modos de juego. Se puede participar en un torneo, una competición, un mano a mano y, por supuesto, el modo tradicional. También incluye opciones más extravagantes, como la muerte súbita y el modo reto. En total, existen 13 formas diferentes de juego.

También se ha mejorado el modelo físico utilizado para desarrollar la simulación. Hay que reconocer que el comportamiento de la pelota es bastante real. Los choques contra los árboles están muy logrados y los rebotes en el suelo varían según el tipo de terreno.

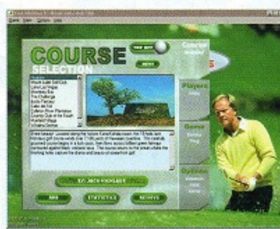
Lo que más llama la atención son los jugadores creados mediante modelado 3D. En este tipo de juegos lo habitual es encontrarse con secuencias digitalizadas de deportistas reales. En teoría esto último debe dar unos resultados más cercanos a la realidad, pero en la mayoría de los casos no es así.

Después de ver las imágenes conseguidas en este juego, no cabe duda de que es mejor utilizar personajes sintéticos, porque encajan mejor en la escena, al fin y al cabo generada también por el ordenador. Por supuesto, para que la técnica dé resultado es necesario que la calidad del modelo y de las animaciones sea bastante alta, como sucede en este caso.



Las escenas están muy conseguidas y ofrecen un aspecto excelente con la combinación de gráficos "renderizados" en el terreno e imágenes digitalizadas en el horizonte. El sonido, menos llamativo, es de calidad.

F. DE LA VILLA











ALTERNATIVAS



BRITISH OPEN
Interactive Magic•Friendware
Programa de golf basado en uno de los más famosos torneos.



LINKS LS
Access Software•Proein, S.A.
Clásica entre las clásicas, esta saga es la reina del género.

FICHA TECNICA

Jack Nicklaus 5 — 1

ACCOLADE
E. ARTS

1-8 JUGADORES
P.V.P. 5.990 ptas

Pentium 120
SVGA
16 Mb
145 Mb

G S D

84

El golf convertido en todo un arte.



STAR TREK PINBALL

Una vez más, otro *pinball* pasa por nuestras manos. En esta ocasión vestido de Star Trek, con algo del rancio sabor de la serie original que fue creada para televisión.

Pues sí, cómo no iba a haber un *pinball* de *Star Trek*. Después de haber visto juegos de rol, otros de tipo *Doom* y algunos arcades, ahora le toca el turno al archiconocido juego para el que se necesitan bolas de acero, salido de las salas de máquinas recreativas.

Star Trek, la gallina de los huevos de oro (aun a pesar de los treinta años que ya pesan sobre sus espaldas) que todos intentan aprovechar, ha visto cómo la magnífica Enterprise ahora acaba dentro de una urna de cristal, con dos mandos a los lados, para ser golpeada sin piedad por el jugador.

El programa no ofrece nada que no se haya visto ya. Dispone de tres tableros, uno de los humanos, otro de los Klingon y un tercero para dos jugadores, dedicado al sempiterno Spock. Este último es el único realmente divertido, ya que permite jugar a dos personas, ya sea en el teclado (un poco apretaditos, eso sí), o a través de red local.

El objetivo del juego es tumbar una serie de tarjetas que hay al final del tablero antes que el otro y acceder a la puerta de salida que hay detrás. Por supuesto, se puede "fastidiar" al contrario enviándole tus propias bolas, invirtiéndole los *flippers* y otros detalles "agradables".

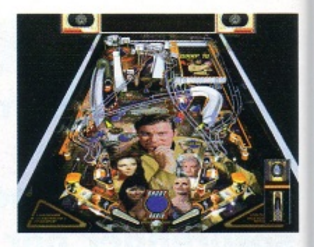


Los dos tableros simples son correctos, aunque demasiado sencillos. Criticable es la falta de diferentes vistas del área de juego, así como la ausencia de *scroll*. Sólo en algunos momentos ves una zona determinada ampliada, para ejecutar alguna acción especial.

El juego corre bajo DOS; no se explica la existencia de las DirectX en el CD. En el apartado sonoro, es loable la elección y la calidad de los efectos. Cualquier *trekkie* reconocerá inmediatamente los sonidos típicos de la nave Enterprise cuando golpea los *bumpers* o sube por una rampa.

Un *pinball* muy normal, con pocos tableros, aunque adecuados. El tema es para *fans* y probablemente no atraiga a otros usuarios. Lo único que lo salva de la total mediocridad es la opción de juego en red, pues los "piques" entre dos están asegurados.

F. ESCUDERO









ALTERNATIVAS



BALLS OF STEEL
3D Realms•GT Interactive
Un *pinball* divertido, aunque de perspectiva plana con *scroll*.



ADDICTION PINBALL
Team 17•Proein, S.A.
Todas las perspectivas posibles, pero sólo dos tableros...

FICHA TECNICA

Star Trek Pinball — 1

INTERPLAY
PROEIN, S.A.

1-4 JUGADORES
P.V.P. Consultar

Pentium 90
SVGA
16 Mb
2 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

62

Star Trek sabe exprimir todos los géneros.

THE GOLF PRO

El deporte del golf siempre ha sido un juego para ricos, es bien sabido. Pero, gracias a juegos como el presente ya nos nos hace falta ni salir de casa para poder practicarlo.

Dos años y medio han pasado desde que pudimos echar el primer vistazo a este entretenido juego de Empire. Los señores de esta compañía inglesa han tardado tanto en terminar el producto debido sobre todo a que querían implementar un nuevo modo de juego con el ratón denominado Mouse Drive, mediante el cual impulsamos la bola no con menús, como en Links o Jack Nicklaus, sino con un hábil movimiento de ratón.

Lamentablemente para ellos, en *FPS Golf* pudimos ver un sistema parecido, así que no puede decirse que sea innovador. Sin embargo, funciona bastante mejor que el del programa de Sierra. Al principio se te hará complicado el manejo mandando todas las bolas al *rough*, pero cuando se le coge el tranquillo, se hace muy divertido.El juego se basa en el campo de ST. Mellion. Ocupa dos CD-ROM, pero lo mejor de todo es que al registrarte te envían otros dos CDs con el campo Hilton Head National, y todo ello por sólo 2.995 pesetas. Ya iba siendo hora de que el software de calidad bajase de precio. Es una oferta que no te puedes perder, siempre y cuando te gusten los juegos de golf.

Gráficamente, el programa está muy cuidado, tanto en el *look* de los menús, como en los propios hoyos, los cuales se actualizan rápidamente después de cada golpe, aunque no los hayas instalado en el disco duro. A esto debes añadir los tres golfistas perfectamente diseñados (dos hombres y una mujer). Uno de ellos es el famoso golfista Gary Player, el cual participó en las correspondientes sesiones de *motion capture*.



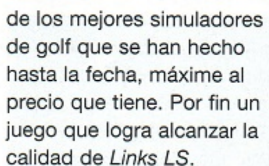
El sonido también es muy bueno, ya que a la típica melodía de fondo debes añadir los excelentes comentarios en nuestro idioma a cargo del comentarista de Canal Plus, Javier Pinedo, ex-director de revistas como Handicap Golf.

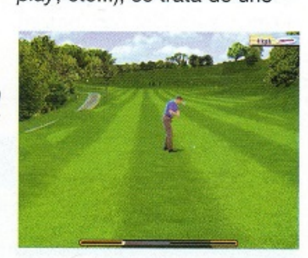
Si a todo esto le añadimos los diferentes modos de juego típicos de estos programas (*strokeplay*, *matchplay*, etc...), se trata de uno de los mejores simuladores de golf que se han hecho hasta la fecha, máxime al precio que tiene. Por fin un juego que logra alcanzar la calidad de *Links LS*.

D. GOZALO











ALTERNATIVAS



JACK NICKLAUS 5
Accolade•Electronic Arts
La mejor entrega de esta conocida saga de Accolade.



BRITISH OPEN
Interactive Magic•Friendware
Un juego curioso, aunque con menores cualidades.



STARCRAFT

La larga espera ha merecido la pena. Por fin ha llegado el juego que promete desbancar a *WarCraft*. Y, cómo no, es de Blizzard, compañía creadora de esta gran saga estratégica.

La verdad es que la primera impresión que recibimos en la feria E3 del 97 es que **StarCraft** era una copia exacta de *WarCraft*. Y así es, pero si tenemos en cuenta el cambio de escenario (de una fantástica Edad Media a un futurista Espacio Sideral) y lo trabajado que está su desarrollo, se puede perdonar. Así, ahora no hay sólo dos razas, sino tres: Terran (humanos), Zerg y Protoss, cada una con sus propias características y tecnologías.

Los Terran se encuentran centrados en las factorías, la infantería y los robots controlados; además, poseen un inicio de tecnología en lo que se refiere a los cazas y a las naves nodriza.









Los Zergs son unidades alienígenas biológicas capaces de transformar sus propios cuerpos en edificios y unidades de ataque a partir de las larvas desarrolladas en el criadero principal.

Por último, los Protoss son extraterrestres muy avanzados tecnológicamente, compuestos en su mayor parte por robots de todo tipo, que basan su fuerza en redes neuronales de energía.

Para acometer el juego deberemos seleccionar la raza con la que queremos enfrentarnos (es decir, tres campañas diferentes). El propio juego nos aconseja empezar por los Terran, pasar a los Zerg y acabar con Los Protoss. Cada campaña cuenta con diez diferentes fases y unas cuantas escenas cinemáticas entre medias.

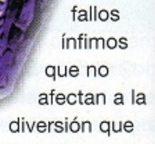




RECOMENDADO

Como puedes comprobar, los chicos de Blizzard han realizado un trabajo excepcional. Aparte de la inteligencia y el desarrollo de las tres diferentes razas, técnicamente el juego es muy bueno. Los personajes, cuando son controlados por el ordenador, no sólo son bastante inteligentes, sino que tienen bastante "mala uva", taponándote los recursos en los peores sitios y fastidiándote en todo momento.

También hay que señalar que a veces encontraremos algunos fallos en su radio de acción (pasas muy cerca de ellos y ni se enteran) o en el manejo de recursos (esperas a que se les acabe la "pasta, y a por ellos...), pero son fallos ínfimos que no afectan a la diversión que aporta este gran juego.

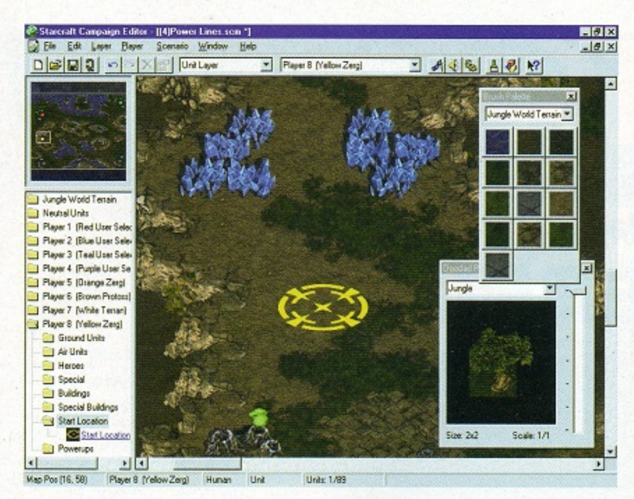


De todos modos, como ocurrió con *Warcraft* o *Diablo*, lo divertido será el modo multiusuario. Jugar en el mejorado Battle.Net contra gente de todo el mundo es la bomba. La velocidad es decente (hicimos pruebas con un módem 28.800 a través de centralita analógica desde Madrid) aunque haya bastantes unidades en pantalla. Aun así, mientras no mejore la conexión desde España, olvida las partidas de ocho jugadores.

Por otra parte, si te aburres de los niveles que parecen en el CD o de las partidas a través de Battle.Net, podrás construirte tus fases con el editor, bastante mejorado respecto al de *Warcraft 2*.













Gráficamente el programa es mejor y, paradójicamente, peor que *Warcraft* (aunque las comparaciones siempre sean odiosas). Esto se debe a que el programa está más detallado pero las unidades son más pequeñas y desproporcionadas. Una nave nodriza ocupa muy poca pantalla, sobre todo si tenemos en cuenta que se supone que es una gigantesca nave interestelar. Esto, en sí, no afecta al desarrollo del juego, pero si tienes el monitor muy oscuro no podrás ver ciertos detalles.





Un punto importante que destaca es el *look* futurista que le han dado sus diseñadores gráficos a los menús de opciones y a los marcadores de cada fase (estos últimos son diferentes para cada raza); todos ellos están muy bien realizados.

Otro tema es el de las animaciones cinemáticas. Si has visto la película de Paul Verhoeven *Starship Troopers*, un montón de detalles te la recordarán. No te preocupes, **StarCraft** no es una copia, ya que muchas cosas ya estaban ultimadas antes de que saliera la película en todo el mundo.

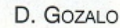
Esto, por supuesto se refiere a los Terran, porque los vídeos de las razas extraterrestres son aún mejores: verás transformaciones y extraños mensajes alienígenas. No nos extraña que el CD-ROM contenga más de seiscientos *megas*. Por ser buenas, lo son hasta la animaciones de la *preview* del próximo *Warcraft Adventures* y de *Diablo II*, a las que se puede acceder desde el lanzador del CD. El sonido también es espectacular, en especial las melodías y los sonidos de los *alien*.





Se trata de un producto de calidad, que no cuenta con muchas sorpresas pero resulta especialmente divertido. Por cierto, hemos comentado la versión inglesa del producto, pero en su momento estará disponible la española del mismo, con todas las voces y los textos doblados.

D. Gozalo



FICHA TECNICA



ALTERNATIVAS



WARCRAFT 2
Blizzard•Ubi Soft
La clásica saga de los señores que han dado vida a *Starcraft*.



DARK COLONY
Gametek•Proein, S.A.
Otro juego de estrategia marciana de excelente factura.



DEADLOCK II
Accolade•Electronic Arts
Estrategia futurista, pero más inclinada hacia la economía.

Te puedes poner al frente del Imperio o de la Alianza Rebelde para hacerte con el control de la galaxia.

STAR WARS REBELLION

Star Wars Rebellion es el resultado de una estrecha colaboración entre LucasArts y Coolhand Interactive. Se trata de un título de estrategia en tiempo real ambientado en el universo de *La Guerra de las Galaxias*, poco tiempo después de la destrucción de la Estrella de la Muerte.

Las fuerzas imperiales se están reagrupando en todos los rincones de la galaxia y, por ello, es el momento de asestarles el golpe definitivo. Aunque todo depende del color del cristal con que se mire. También puede ser el momento de que el Imperio resurja con más fuerza que nunca y se haga definitivamente con el control de la galaxia. Todo depende de ti, pues en **Rebellion** puedes jugar con cualquier bando.







El desarrollo de la acción tiene dos componentes fundamentales: el estratégico y el táctico. El estratégico consiste en tomar grandes decisiones cuyos resultados se obtendrán a medio y largo plazo. Debes utilizar sabiamente tus recursos. Tendrás que obtener materia prima de las minas, refinarla y, con los materiales obtenidos, crear edificios especializados. Con ellos podrás fabricar naves y entrenar a tus tropas. La diplomacia es un aspecto fundamental en este juego.

Dispones de varios personajes, con habilidades particulares, que podrás utilizar para atraer planetas a tu bando. Pero no debes descuidar las cuestiones militares. El componente táctico aparece cuando dos flotas enemigas se encuentran en la órbita de un planeta. Puedes optar por dirigir tus naves, ver la acción o sólo el resultado.

Los gráficos del juego no son demasiado llamativos, aunque presentan una calidad más que aceptable. Lo más destacado son las imágenes que ilustran la enciclopedia en línea y las que aparecen junto a los mensajes que se reciben periódicamente. El modo táctico es un poco más llamativo porque se desarrolla enteramente en tres dimensiones, pero los gráficos son poco vistosos. Además, presenta muy pocas animaciones.

El sonido es muy bueno, algo que no sorprende en absoluto si tenemos en cuenta que es un juego de LucasArts. La banda sonora se compone de una serie de excelentes piezas orquestales al más puro estilo de *La Guerra de las Galaxias*. Los efectos sonoros son escasos, pero de calidad.

En resumen, un juego que puede resultar interesante para los seguidores de la saga y que gustará a incondicionales de la estrategia.

F. de la Villa



ALTERNATIVAS



MONOPOLY STAR WARS
Hasbro•Electronic Arts
Un juego de estrategia bastante más participativo.



MYSTERIES OF THE SITH
LucasArts•Erbe
El disco de misiones de *Jedi Knight* ya está a la venta.



La dura lucha por el control de la galaxia.

JUEGOS

Las mazmorras que pueblan los bajos de muchos pueblos guardan negros terrores; sólo tú los vencerás.

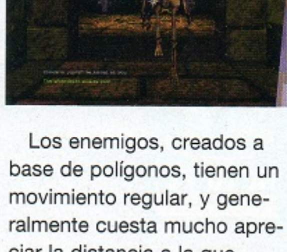
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

Las mazmorras y demás laberintos siempre han traído grandes posibilidades a los juego de rol por ordenador. En esta ocasión, los señores de la costera ciudad de Waterdeep, en las tierras de Forgotten Realms, han recurrido a tus servicios para limpiar las infestadas catacumbas que pueblan los bajos de su montaña.

En esta ocasión tienes que aventurarte solo por estos recónditos lugares en lugar de encabezar una cuadrilla de guerreros. Lo primero que debes hacer es crear el guerrero con el que bajarás a las catacumbas, elegir sus características y dar valor a sus atributos. El programa te permite hacerlo rápidamente, pero también puedes seleccionar su raza, desde elfos a enanos, pasando por humanos y *halflings*, sexo, alguna de las cuatro profesiones, alineamiento, lanzar los dados que dicten sus atributos y pasar la puerta del pueblo.

A partir de aquí, el juego se convierte en un arcade 3D, con una tecnología basada en *Quake*, con lo que no acepta ningún tipo de aceleración por tarjeta 3D. Todavía te plantean pequeños problemas y acertijos, pero el lenguaje que más se habla es el de las armas. La zona de juego cubre algo más de la mitad de la pantalla. Puedes jugar a pantalla completa, pero es poco aconsejable, pues ralentiza mucho el movimiento, incluso en un ordenador potente.





Lo que más acerca este arcade al rol es la posibilidad de charlar con muchos personajes; si sabes tratarlos, sus pistas te ayudarán a finalizar la misión o a acabar con los bolsillos más llenos.







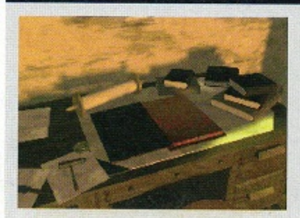


Los enemigos, creados a base de polígonos, tienen un movimiento regular, y generalmente cuesta mucho apreciar la distancia a la que están situados, lo cual complica acertar con un arma como la espada. A veces ocurre que cuando matas a alguno, al cabo de un rato el cadáver "levita" y se coloca a la altura de tus ojos, con lo que resta visión. A esto se suma que el movimiento del personaje que controlas no es excesivamente bueno: se queda enganchado en muchas partes del escenario y resultado muy costoso controlar adecuadamente sus movimientos.

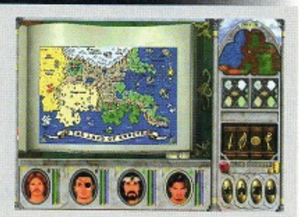
Uno de los antiguos problemas de los juegos de rol, el mapa, se ve aquí solucionado, pues el propio programa genera uno automáticamente, completamente en 3D. Sin embargo, tiene el problema de que no controlas lo que se ve; se limita a mostrar los alrededores del lugar en el que estás.

A. Vegas

ALTERNATIVAS



BETRAYAL IN ANTARA
Dynamix/Sierra•Coktel Educative
Una clásica saga en un producto de nuestros días.



MIGHT & MAGIC VI
New World Computing•Proein, S.A.
Nuestro megagame del mes es un título de rol en toda regla.



Un cruce entre *Quake* y el género rol.

TERCER MILENIO

Tienes todas las decisiones en tu mano: podrás optar por la democracia en beneficio de tu pueblo o ser un terrible dictador, temido y respetado allí donde pone su terrible pie.

La búsqueda de la originalidad en los juegos de estrategia supone un esfuerzo terrible a las empresas que tratan de sacar títulos que den nuevos aires. Esfuerzo recompensado por un prestigio increíble que durará mucho tiempo.

Seguramente los chicos de Cryo pensaron en esto; han creado lo que han denominado un juego de simulación política. En él tendrás que olvidarte de manejar aguerridos guerreros para centrarte en destrezas analíticas propias de un gobernante. Eres el líder político de una nación y debes cuidar de la gente que te ha elegido para ese puesto. Aunque la idea, sin lugar a dudas, posee una originalidad notable, habrá una pequeña minoría que lo adore y una gran mayoría que lo determine aburrido por su lentitud.

Las posibilidades de visualizar el entorno son cuatro. El mundo completo, un país determinado, un estado o una ciudad, donde la perspectiva cambia a isométrica para observar con mejor detalle las edificaciones. La superficie de la tierra ha sido reproducida en su totalidad.

A partir de ahí, las decisiones las tomas tú. Teniendo en cuenta los presupuestos del programa, podrás dividir los gastos en las acciones que creas más oportunas: instigación, obras, instalaciones, comercio internacional y muchas otras. Todo ello en pos de obtener el máximo prestigio para poder triunfar de nuevo en las elecciones venideras.



Como apoyo para la toma de estas decisiones tendrás en tu mano todos los datos económicos, políticos, demográficos y ecológicos del lugar escogido, así como estudios y bases de datos con previsiones futuras. Todo esto forma lo que Cryo denomina el juego de simulación más completo jamás creado. La multitud de datos requiere cierto tiempo de aprendizaje, lo que conecta con la necesidad que comentábamos al principio de que el juego sea capaz de enganchar desde el primer momento. Destaca que todo está en un perfecto español, lo que es de agradecer, dada la escasez de títulos con esta característica.





El nivel gráfico es el que cabría esperar de un juego donde no aparece ni una batalla. Los cuarenta minutos de vídeo son lo más llamativo y lo que más agrada a la vista. Noticias, anuncios y entrevistas políticas obtenidas de imágenes reales animan un poco. La música, en formato CD-Audio, acompaña estupendamente.

Todo un riesgo el que ha tomado Cryo. Dudamos que el éxito sea multitudinario, pero se agradece ver algo distinto.

L. MARTÍNEZ



El peligroso vicio del poder.

ALTERNATIVAS



POLITIKA
Red Storm•Proein, S.A.
Estrategia política y económica de nuestros días.



IMPERIALISM
SSI•Proein, S.A.
Lo misma estrategia, pero de épocas pasadas.

INGLÉS CON RAYMAN

Es uno de los títulos más curiosos que ha llegado a nuestra redacción tras tres años de existencia; una mezcla de plataformas y educativo de idiomas.

Aunque en principio se trata de un producto pensado para usuarios entre 9 y 13 años, hay que decir que se trata de un producto recomendable para todos los públicos. Como antes hemos indicado se trata de un arcade de plataformas mezclado con un educativo en inglés.

Para ello se ha tomado la figura de Rayman, la particular mascota de Ubi Soft, y se ha seguido la línea de los juegos anteriores. La diferencia es que ahora debemos seguir pegando botes de un lado a otro acabando con enemigos, a la vez que seguimos un curioso curso de inglés. Para ello, cuando toquemos un sombrero se nos explicará en castellano lo que debemos hacer. Si el sombrero lleva la bandera inglesa, será la misma explicación en inglés para que vayamos cogiendo "onda" poco a poco.

Te preguntarás qué es lo que tiene de educativo este sistema. Pues bien, si te preguntan qué determinante tienes que utilizar (*a* o *an*, por ejemplo) con cada palabra de ese nivel, tú deberás elegir la plataforma o camino correcto o perderás una de tus vidas. Siguiendo con el ejemplo, con *apple* debes elegir *an*. Si te equivocas, te caerás al agua.



La dificultad del programa es menor que la del título original de donde proviene este juego, pero hay que tener en cuenta que va destinado principalmente a niños (o adultos...) cuyo nivel de aprendizaje está en el nivel de iniciación. Se pueden comprar dos CDs diferentes: el primero es para principiantes, y el segundo para nivel intermedio y avanzado.

Gráficamente está bien, aunque la resolución de 320x200 se nos antoja un poco reducida. La paleta es colorida y la gran variedad de escenarios ayudan a que no se haga aburrido. Se han tomado los fondos y enemigos del original, con lo cual los cambios en este apartado son mínimos.

Lo que sí ha cambiado es el uso del sonido. Aunque las melodías son muy parecidas, si no las mismas, han introducido una agradable voz con una excelente pronunciación, que nos explica tanto en inglés como en castellano todos los problemas y preguntas. Su digitalización es perfecta, escuchándose perfectamente incluso en tarjetas de sonido de 8 *bits*.

La verdad es que la idea está muy bien, ya que la intención de este **Rayman** es captar la atención de un público que generalmente encuentra los educativos aburridos. La mezcla de juego con temas generales ayuda a aprender intuitivamente mientras se juega. Un producto recomendable.

D. GOZALO



ALTERNATIVAS



COSMIC FAMILY
Ubi Soft•Ubi Soft
Otro producto interesante para los más pequeños.



PINK PANTHER 2
Alternative•Dreambox/Erbe
Una aventura con un personaje de lo más querido.



GRANDES BATALLAS DE JULIO CÉSAR

Tu ejército romano está debilitado por el hambre y por su inferioridad numérica. Diriges el ataque contra una salvaje carga de caballería: demuestra tus dotes de estratega.

El gran seguimiento que tienen los *wargames* de tablero en los Estados Unidos ha hecho que poco a poco vayan trasladándose al PC. Friendware se ha decidido a distribuir este juego de Interactive Magic en nuestro país añadiendo la traducción al castellano, cosa muy loable dado el previsible escaso volumen de ventas. Esperemos que con esta iniciativa se cree escuela y podamos disfrutar de estos juegos en los que la comprensión de las instrucciones y de los mensajes en pantalla son fundamentales.





El personaje principal, Julio César, pasó a la historia como gran estratega, a pesar de que su personalidad le llevaba desde los más audaces ataques hasta los mayores desastres en el campo de batalla. Puedes controlarlo a él o a sus enemigos, como Pompeyo, reescribiendo así los libros de historia.



Sin embargo es cosa harto improbable, dada la dificultad del juego. En los tiempos de Julio César, Italia se hallaba en una tremenda guerra civil que dicho líder palió. A tu mando hay soldados, caballería, carretas, etc., a los cuales le pueden afectar multitud de factores que debes controlar para conseguir la victoria: cansancio, moral, posibles huidas, etcétera.

La interfaz es cómoda de usar una vez se ha practicado con ella, pero es necesario conocer todas las funciones posibles a las que podemos acceder si queremos explotar al máximo el programa. El juego empieza con una fase de iniciativa de la élite que siempre corresponde al bando de Julio César. Podrás activar todas las unidades que estén bajo el mando del líder que escojas.

Todas las batallas que se pueden jugar por separado son largas y requieren muchas ganas. El modo campaña es dinámico, por lo que podrás elegir la ruta que más te convenga hacia la conquista. Se ha incluido un editor, pero está en modo texto; casi es más sencillo leerse las instrucciones que recurrir a él. También existe la posibilidad de multijugador, una opción poco interesante para juegos de este tipo.

Gráficamente el juego pretende dar un poco más que el típico *wargame* de tablero transformado al PC, pero la verdad que se queda en un intento. Un juego para incondicionales del género.

L. Martínez



ALTERNATIVAS



AGE OF EMPIRES
Microsoft•Microsoft
El mejor juego basado en la época de los grandes imperios.



CIVILIZATION 2
Microprose•Proein, S.A.
Todo un clásico dentro del género de los juegos de estrategia.



JUEGOS

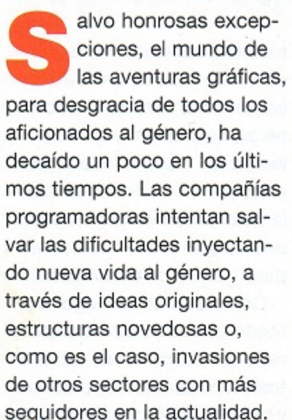
SIGN OF THE SUN



El sol parece ser una incansable fuente de amenazas en este programa; de él proviene la última horda de sanguinarios alienígenas que ha decidido dar término a la maltratada y caótica raza humana.

Salvo honrosas excepciones, el mundo de las aventuras gráficas, para desgracia de todos los aficionados al género, ha decaído un poco en los últimos tiempos. Las compañías programadoras intentan salvar las dificultades inyectando nueva vida al género, a través de ideas originales, estructuras novedosas o, como es el caso, invasiones de otros sectores con más seguidores en la actualidad.

Sign of the Sun no es el caso. Aun es más: retrocede a la época de las primeras aventuras al estilo de Simon the Sorcerer: se debe a su *look* tremendamente anticuado. En el juego tienes que asumir la responsabilidad de acabar con la raza solar. Lamentablemente, has sido hecho prisionero y tienes que escapar de tu ígnea prisión.





La aventura está repleta de enfrentamientos con los enemigos que pululan por doquier, y de ahí la parte arcade del producto, en cualquier caso mínima.

Los gráficos del programa están muy trabajados; su aspecto, colorido y detallista, es impresionante, pero se nota un estilo a la antigua, ya que se ha abusado de los escaneos de dibujos para los fondos. Los personajes, sin embargo, no están tan bien implementados. Sus movimientos son un tanto limitados, además de lentos. La variedad de los enemigos, sin embargo, es considerable; no defraudarán a quienes disfruten con los monstruitos del espacio.

El apartado sonoro no destaca especialmente. Las melodías de fondo son un poquito aburridas: pronto te cansarás de ellas. Los efectos especiales del título, eso sí, pasan con holgura el examen, con los típicos disparos y explosiones.

La jugabilidad de este título es muy elevada. Sin embargo, como videoaventura no tendrá una vida demasiado larga. La dificultad del programa, aunque no está del todo mal ajustada, no resistirá los embates de los expertos jugadores del género, siempre que éstos se atrevan con ella.



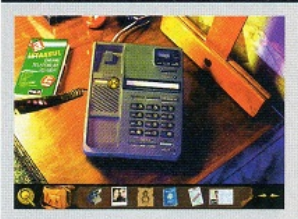


Un programa, en definitiva, que no pasará a los anales de la historia, pero sabe divertir y entretener, aunque sólo sea a los acérrimos del genero de la aventura gráfica a la antigua usanza. No es LucasArts, ni Sierra, pero tiene un buen "punto".

P. LÓPEZ



ALTERNATIVAS



LA PESADILLA TURCA
Stormfront Studios•Anaya Multimedia
Una aventura impresionante con excelentes gráficos.



CURSE OF MONKEY ISLAND
LucasArts•Erbe
Como siempre, LucasArts no nos ha defraudado.

FICHA TECNICA



Prepárate para un ataque solar de aúpa.

FALLOUT

Después de una asoladora guerra nuclear, tu objetivo en la vida es sobrevivir entre los restos de la civilización. A veces, incluso te cuestionas si esto merece la pena...

Fallout es un juego de rol ambientado en un hipotético futuro en el que una terrible guerra nuclear ha asolado el planeta. Los pocos supervivientes no han perecido gracias a los refugios subterráneos, los Vaults. Cada uno de ellos es una pequeña ciudad aislada de la superficie en la que los humanos desarrollan sus vidas. Un día, el *chip* encargado de purificar el agua que abastece a tu comunidad se estropea: sin él, todos moriréis. Eres el encargado de buscar un sustituto en el mundo exterior.

Al comenzar el juego puedes elegir entre uno de los tres personajes predefinidos o crear uno a tu medida. Como en todo juego de rol, los personajes disponen de una serie de características en función de las cuales será más fácil o más difícil llegar hasta el final de la aventura. Todas las características tienen una puntuación que puede mejorar a lo largo del juego, a medida que se adquiere experiencia. **Fallout** sorprende por el gran número de detalles que perfilan a los personajes. Hay más de 30 características diferentes.

El juego consiste principalmente en explorar y luchar contra los enemigos. Entre medias tendrás que realizar multitud de pequeñas misiones que te permitirán conseguir dinero y objetos útiles para alcanzar tu objetivo principal. Mientras no entres en combate podrás moverte libremente y hablar con los personajes sin limitaciones de ningún tipo. Sin embargo, el modo combate se desarrolla por turnos en los que podrás utilizar distintas armas. El único problema consiste en que sólo puedes realizar un número determinado de movimientos por turno.

Uno de los aspectos más destacados son los gráficos en alta resolución. No son muy variados debido a las limitaciones que impone el propio argumento. De todos modos, son muy detallados y su calidad es indiscutible. Las animaciones están a la altura de las circunstancias. En este aspecto se pueden ver buenos detalles, como el personaje desenfundando su pistola con total naturalidad.

El sonido no desmerece en absoluto al conjunto. La música ambiental es adecuada y los efectos sonoros presentan una alta calidad.

Fallout tiene muchos tantos a su favor. El argumento no es original, pero el juego está bien realizado y consigue enganchar al jugador.

F. DE LA VILLA













ALTERNATIVAS



MIGHT & MAGIC VI
New World Computing•Proein, S.A.
Un señor juego de rol, de una saga mítica del género.



DESCENT TO UNDERM...
Interplay•Proein, S.A.
Otro juego de rol de Interplay de bastante peor calidad.

JUEGOS

M1 TANK PLATOON II

Después de cerca de seis años de espera llega hasta nuestras pantallas la continuación de uno de los mejores programas de simulación de tanques de todos los tiempos.

La casa de software Microprose se ha hecho famosa a lo largo de los años por la calidad de sus títulos de simulación, tanto de guerra como de tablero. Conocidos de todos son los programas de Sid Meier, desde el último *Gettysbourg* hasta las dos partes de *Civilization* y *Master of Orion*, pasando por *Master of Magic* o *Colonization*. También lo son en su vertiente de aviación *F15 Strike Eagle*, en sus tres entregas, y otros muchos títulos.

Hace algunos años, cuando las primeras tarjetas VGA hacían su aparición en el mercado, Microprose lanzó un simulador de tanques que arrasó con una calidad hasta ese momento desconocida. Era ni más ni menos que *M1 Tank Platoon*. Su calidad gráfica, totalmente novedosa, y un excelente tratamiento de la información táctica lo convirtieron en un clásico que ha sido difícil de desbancar y que todos los aficionados a la simulación recordarán con merecido cariño.

RECOMENDADO

Los directivos de Microprose por fin se decidieron a lanzar su continuación. En el caso de un simulador la palabra continuación no tiene el mismo significado que en otros géneros. Hay que entender el título como una actualización a las nuevas tecnologías imperantes en el mercado actual.

En efecto, el núcleo del programa no es muy diferente a lo que conocíamos hasta ahora. Te conviertes en un aguerrido soldado con una serie de misiones que cumplir a los mandos de tu tanque.

Pero no controlarás únicamente un tanque, sino que habrá misiones en las que manejes un grupo de elementos con los que deberás atacar o bien defender tus líneas. Hasta aquí no hay gran diferencia con el título inicial. Las diferencias irán apareciendo según vayas descubriendo el modo en que este núcleo se ha implementado.

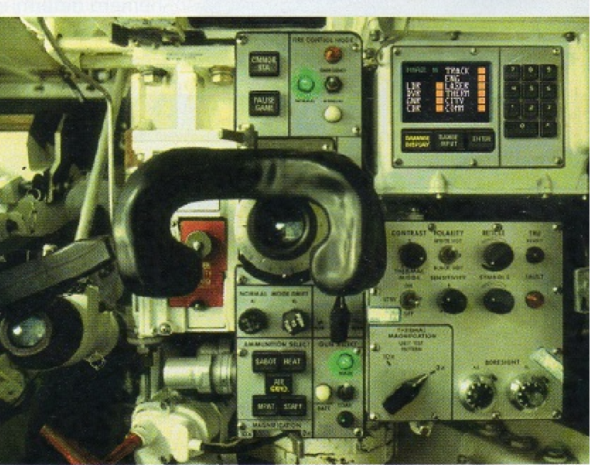
En primer lugar destaca el nuevo aspecto gráfico que posee el título. Como cabría esperar, se superan con creces las resoluciones y modos gráficos de la anterior entrega, enormemente desfasada en el tiempo. Este excelente **M1 Tank Platoon II** hace uso de las nuevas tecnologías de aceleración 3D basadas en el *chip* Voodoo que permiten utilizar más y mejores texturas y polígonos. Esto aporta al título un realismo gráfico muy superior a los simuladores de tanques anteriores.

Al igual que la primera parte, puedes ir saltando entre las pantallas de los diferentes puntos de tu tanque, desde el piloto al cañonero.









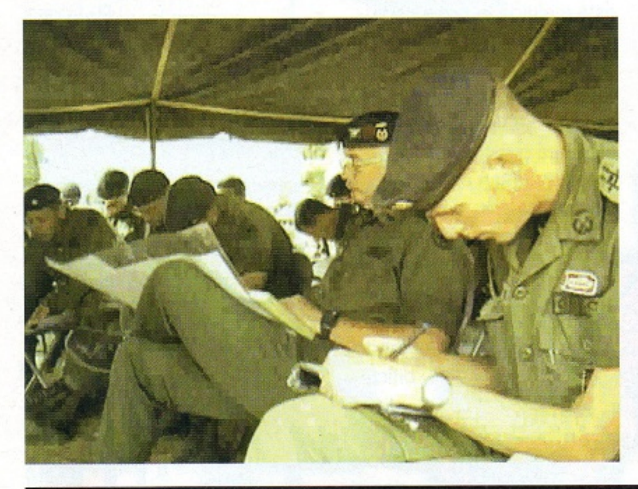




También dispones de una pantalla exterior desde la que observas el tanque junto al escenario en el que te encuentres. Es en esta vista donde se observa una mayor mejora, y es que los resultados obtenidos con la tarjeta 3Dfx son realmente excepcionales, dotando al programa de un realismo asombroso.

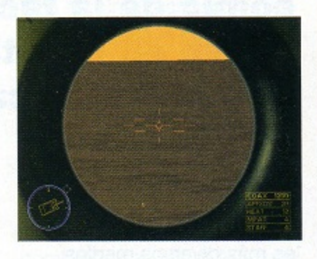
Dispones de tres modos de juego bien diferenciados. En primer lugar está el modo práctica. Está dividido en dos partes, impartidas cada una de ellas en una diferente academia militar del ejército de los Estado Unidos. En ellas realizarás misiones con tus tanques, así como verás vídeos que te explican las distintas tácticas y maniobras que debes conocer. Estos vídeos no son de mucha calidad: están en formato entrelazado y dan una mala imagen. Son, sin duda, lo peor del título, aunque no se puede juzgar a un simulador por sus vídeos, que son una mera añadidura.

Además, toda la información que encontramos en los vídeos viene completada y ampliada en los imprescindibles manuales que se distribuyen con el título. Como es costumbre de la casa, la información aportada junto al programa es apabullante.



El segundo modo de juego será el modo campaña con un único jugador, en el que debes tomar alguno de los grupos de misiones que el programa te irá ofreciendo y superarlas correctamente. Éstas son de lo más variado y tienen dificultades diferentes para adaptarse a los distintos grados de habilidad del jugador. Dispones de una novedosa opción de juego en red multijugador, donde compartirás tus experiencias con rivales conectados en red local o a través de Internet.

Se trata de un título adaptado a las novedades hardware que te permiten disfrutar de un mayor realismo. Sin duda, encantará a los aficionados a los simuladores. Sin embargo, es un poco complicado para los jugadores que no estén acostumbrados a la simulación; su control es complejo y, frente a los



simuladores aéreos, donde la acción es más directa, es necesario un completo estudio táctico y estratégico antes de tomar una decisión. Pero, como ya he comentado más arriba, los experimentados amantes del género no se verán defraudados con este lanzamiento.

A. J. Novillo





ALTERNATIVAS



ARMORED FIST II
Novalogic•Electronic Arts
Uno de los mejores títulos del género en PC.



PANZER GENERAL II
SSI•Proein, S.A.
Tanques vistos desde la perspectiva isométrica.



BATTLEZONE
Activision•Proein, S.A.
Tanques futuristas en un juego bastante entretenido.



SPIDERMAN CONTRA LOS SEIS SINIESTROS

Uno de los más famosos personajes del cómic de la factoría Marvel se introduce de nuevo en un título, esta vez en una dudosa aventura dedicada a jugadores poco hábiles.









El software de entretenimiento es el cajón de sastre en el que acaban todos los éxitos de los más diversos medios. Entre ellos, por supuesto, el del cómic, que nos ha invadido muy a menudo con la más diversa fortuna. En esta ocasión, los programadores no se han lucido.

Según el manual, el producto está dirigido a mayores de doce años, aunque es demasiado fácil incluso para menores. Se trata de una aventura gráfica en la que Spiderman se tiene que enfrentar a los Seis Siniestros, grupo compuesto por alguno de los clásicos enemigos de Spiderman, como el inefable doctor Octopus. La mujer de Peter Parker, la hermosa actriz Mary Jane, tiene un importante papel en la trama por su presunta conexión con Spiderman.

El programa está jalonado por una serie de pequeños arcades, de muy pobre calidad. En casi todos ellos lo único que tienes que hacer es mover al protagonista para esquivar proyectiles enemigos. Las secuencias en las que Spiderman realiza sus "investigaciones" están resultas en uno o dos planos, casi todos ellos con los protagonistas en miniatura, a lo lejos. Los vídeos que aparecen de vez en cuando son de muy baja calidad. Los personajes se mueven sin fluidez y aparecen muy pixelados.

En cuanto a la dificultad, se trata de un juego en el cual está incluida la propia solución. Los razonamientos más complicados los hace Spiderman él solito, que para eso es un superhéroe. Los enigmas que tienes que resolver tú son muy sencillos, pero si no eres capaz el programa te indica qué hacer. Hasta los más torpes preferirán el modo difícil. Las voces, dobladas al castellano por el equipo de Anaya Multimedia, no están mal. Como fondo han introducido una sola melodía; no es mala, pero te cansas enseguida de ella. Los efectos especiales brillan por su ausencia; los pocos que hay, aburren. Se nota que es un producto de 1996, sobre todo porque está pensado para MS-DOS y por la pobre resolución de 320x200.

En definitiva, un producto que no hay por dónde coger. Es una lástima que intenten aprovechar el tirón de un personaje tan querido para realizar un producto tan malo.

P. López



ALTERNATIVAS



TINTIN 2
Infogrames•Infogrames
El aguerrido periodista también tiene sus propios juegos.



LUCKY LUKE
Infogrames•Infogrames
Otro héroe del dibujo animado que cuenta con una aventurilla.

SEMPER FI

Conviértete en uno de los marines de Estados Unidos, un soldado todoterreno, una sólida máquina de combate.



Aprovechando el tremendo tirón que están alcanzando los juegos de estrategia en los últimos tiempo, Interactive Magic, más concretamente su rama de programadores de simulación y estrategia, nos sorprende con un producto que bien podríamos denominar de serie B, pero pretende cautivar con su tema central a los compradores.

Es bien conocido el prestigio que poseen los marines de los Estados Unidos, que pueden presumir de ser el cuerpo con mejor preparación del mundo. No en vano, a pesar del fiasco que supuso para el ejército norteamericano la guerra del Vietnam, el desembarco llevado a cabo por el cuerpo de Marines fue todo un ejemplo de rapidez y buen hacer. **Semper Fi** pretende poner en tus manos el mando de este poderoso cuerpo. Sin embargo, el programa no cumple con las expectativas creadas.

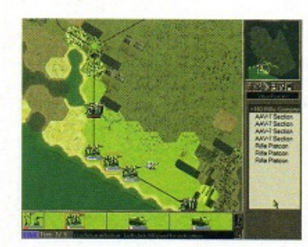


El juego está dividido en diferentes fases que conllevan el transcurso de un turno. Como asumes el papel de Comandante de todo un Batallón de Marines, las decisiones estratégicas serán de vital importancia para conseguir los objetivos. Tendrás que luchar tanto en zonas heladas como en las arenas del desierto. Desde misiones como tomar una pequeña playa o enfrentarte contra enemigos con armas pesadas, todo se encuentra al alcance del afamado cuerpo y, por supuesto, de tu pericia estratégica.



El número de unidades que controlas es amplio, incluyendo infantería, vehículos pesados, anfibios e incluso soporte aéreo. Sin embargo, la mayoría de las misiones no se basan en la supremacía de unidades, sino en un buen plan de ataque.

Puedes acceder a tres campañas situadas en lugares del mundo muy dispares, así como a quince escenarios individuales. Un sencillo editor asegura la continuidad del programa en el caso de terminar los propuestos por los programadores. La posibilidad de jugar a través de Internet da, por otra parte, más posibilidades al programa. Con tantos aspectos, y tan completos, es curioso que estemos hablando de un juego que, de hecho, es bastante mediocre.





El problema es que no destaca en ningún aspecto y en estos tiempos la poca originalidad se paga muy cara.

La inteligencia artificial deja mucho que desear. Los gráficos son sencillos, tanto en los aspectos del terreno, si es que se pueden llamar así, como en las unidades de combate. Han añadido explosiones en los puntos de combate, pero tan caducas que se las podían haber ahorrado. La música, sin molestar, se une a la mediocridad general.

Un juego de correcta realización, pero que nos deja con el amargo sabor de boca de lo que podría haber sido con algo más de esfuerzo.

L. MARTÍNEZ



ALTERNATIVAS



PANZER GENERAL II
SSI•Proein, S.A.
Todo un juego de este género, como dice nuestro querido PLT.

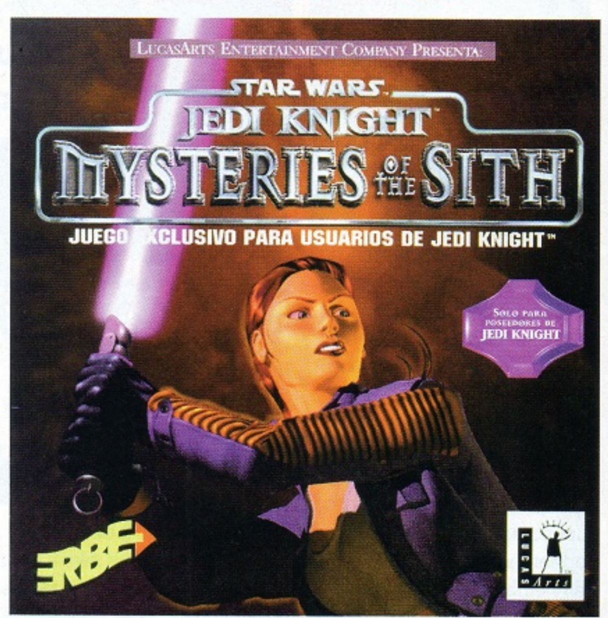


STEEL PANTHERS III
SSI•Proein, S.A.
Ídem que el anterior, pero con un desarrollo bastante más anticuado.



MYSTERIES OF THE SITH

LucasArts ataca de nuevo con misiones adicionales para *Jedi Knight*, segunda parte de Dark Forces. El *pack* incluye armas y nuevos personajes.



LucasArts no podía dejar pasar la oportunidad de lanzar un disco de misiones para *Jedi Knight*, un título ampliamente aclamado por la crítica. Por fortuna, no se han limitado a crear un *pack* con nuevas misiones, como hacen algunas otras compañías con un menor grado de imaginación.

Mysteries of the Sith incluye, además de las misiones, un argumento renovado, nuevos personajes y nuevas armas. Incluso se han tomado la molestia de añadir nuevas naves del universo de *La Guerra de las Galaxias*. Pero no te hagas ilusiones, no se pueden pilotar. Sólo forman parte del decorado.

Por si fuera poco, han mejorado ligeramente el motor de juego. Ahora incluye un nuevo modo multijugador, cámaras y sistemas de seguridad, así como nuevos efectos de luz. Si tienes tarjeta aceleradora de gráficos 3D notarás enseguida la diferencia.

En el juego aparece un nuevo protagonista femenino, de nombre Mara Jade. Si has leído la trilogía de Timothy Zahn seguro que el nombre te suena bastante. En cuanto a las armas, te gustará saber que hay siete modelos nuevos. Las más interesantes son la pistola de carbono, que inmoviliza a los enemigos, y la BlasTech BH-35, diseñada para alcanzar los objetivos más distantes. También se han incluido cinco nuevas fuerzas, como la Proyección de Fuerza y la Visión Lejana.

El modo multijugador presenta interesantes novedades. Ahora dispones de tres nuevas personalidades: el soldado rebelde o imperial, el cazarrecompensas y el explorador. Cada uno dispone de características propias respecto a la vitalidad, movimientos, inventario y arma inicial. Además, incluye 15 niveles, de los cuales 10 son para Death Match y 5 para el nuevo modo "Matar al loco con el Ysalamiri". Ysalamiri es una pequeña criatura capaz de anular la Fuerza en un radio de 10 metros, por lo que ya te puedes imaginar en qué consisten estos niveles.









El modo de un solo jugador ofrece 14 niveles agrupados en 4 escenarios: Defensa de la Base Rebelde, Ka' Pa el Hutt, Nave de Escolta Rebelde y Templo Sith. En ellos podrás encontrar hasta 20 nuevos enemigos, a cual peor intencionado.

Mysteries of the Sith es una actualización que contiene todo lo que se le puede pedir a un producto de estas características. Si te gustó *Jedi Knight*, no dudes en adquirirlo para disfrutar de unas más de diversión.

F. de la Villa



Nuevas aventuras para los *fans* incondicionales.

ARTÍCULOS PUBLICADOS EN LA SECCIÓN "A FONDO" DE PC PLAYER

A continuación os mostramos un listado con todos los juegos que han sido profundamente "diseccionados" dentro de la sección "A Fondo" de nuestra revista hasta la fecha, como muchos de vosotros nos habéis pedido repetidas veces. Gracias a ella podrás saber con exactitud en que número publicamos el "A Fondo" que te interese.

A FONDO	Nº REVISTA
ACE VENTURA	30
ARK OF TIME	26
ATOMIC BOMBERMAN	28
BAD MOJO	14
BEAVIS & BUTT-HEAD: VIRTUAL STUPIDITY	9
BLADE RUNNER	34
BROKEN SWORD	18
BROKEN SWORD 2	30
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	25
CAPITALISM	14
CONGO	14
CURSE OF MONKEY ISLAND	33
DRÁSCULA	21
ECSTATICA II	28
FABLE	22
FULL THROTTLE	3
FX FIGHTERS	6
GABRIEL KNIGHT 2	12
HEROES OF MIGHT & MAGIC	23
IN THE FIRST DEGREE	10
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS	24
LARRY VII: LOVE FOR SAIL	21
LAST EXPRESS	30
LIGHTHOUSE	19
LITTLE BIG ADVENTURE 2	29
M.D.K.	24
MEGAMAN X	11
MONTY PHYTON: THE QUEST FOR THE HOLY GRIAL	17
MORTAL KOMBAT II	1
MUNDODISCO II	23
ORION BURGER	20
PHANTASMAGORIA	8
PHANTASMAGORIA 2	21
POLICE QUEST SWAT	11
PRAY FOR DEATH	18
REALMS OF THE HAUNTING	27
RESIDENT EVIL	31
RIPPER	15
RIVEN	32
SPACE QUEST VI	7
SPYCRAFT	16
STAR TREK: BORG	28
STAR TREK TNG: A FINAL UNITY	5
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	2
THE 11TH HOUR	9
THE ORION CONSPIRACY	4
THE PANDORA DIRECTIVE	25
THE RIDDLE OF MASTER-LU	22
THREE SKULLS OF TOLTECS	19
TOMB RAIDER	20
TOMB RAIDER 2	33
TORIN´S PASSAGE	10
TOUCHÉ	13
URBAN RUNNER	17
X-MEN	29
ZORK NEMESIS	15

Si quieres saber cómo hacerte con alguno de estos ejemplares o recibir más información, busca la página de números atrasados que aparece en este mismo ejemplar o bien llama al teléfono 91 661 42 11.



¡¡¡QUÉ HAY DE NUEVO POR GT INTERACTIVE!!!



Este mes acercamos a nuestras páginas a otro de los más "grandes" distribuidores de software lúdico del momento, que cuenta con un puñado de títulos bastante interesantes.

Aunque la producción propia de GT Interactive se ha reducido a dos o tres programas, su importancia se debe a que es una de las mayores distribuidoras del planeta. Títulos como *Quake* o *Duke Nukem 3D* la llevaron a la fama. Los tiempos cambian (id Software se pasó a Activision) y ahora GT trabaja con compañías como 3D Realms (con *Duke Nukem Forever*), Midway (*Maximun Force*, *NHL Open Ice*), Wizardworks (con sus actualizaciones para *Quake* y *Duke Nukem 3D*) o Cavedog (*Total Annihilation*), las cuales nos ofrecerán en breve algunos de los juegos que te presentamos en estas páginas. Esperamos que estos títulos lleguen pronto a nuestro país.

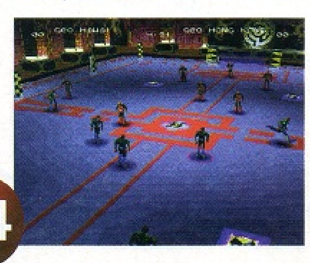
D. Gozalo

DEADBALL ZONE

Los deportes futuristas siempre han tenido un mayor éxito entre los usuarios de videoconsolas que entre los de PC. Este nuevo **DeadBall Zone** pretende poner fin a esta situación injusta. Se trata de un programa espectacular en todos los aspectos.

En él deberemos afrontar una especie de partido de fútbol donde vale todo: puñetazos, patadas, barridos... incluso podremos utilizar la bola para acabar con nuestros contrarios. Si además posees una aceleradora 3D, alucinarás con sus gráficos.






CORE CONTINGENCY

Ya falta menos para que podamos disfrutar con el disco de misiones del contundente *Total Annihilation*, el cual se llamará **Core Contingency**. Cuenta con un sinfín de nuevas misiones, las cuales son aún más difíciles que las de su antecesor. Como sabes, la más salvaje estrategia cosechó un buen número de seguidores. Los que hayan sobrevivido a la aniquilación total podrán seguir disfrutando con este nuevo producto.






M.I.A.

Sería el juego preferido de Jack Lemmon y Sissy Spacek si los protagonistas de *Missing* fuesen aficionados a los videojuegos (¿lo serán?). Se trata de un particular simulador de helicóptero en el que tienes la difícil misión de rescatar a los soldados desaparecidos en combate (**M.I.A.** son las



siglas de *Missing In Action*, desaparecido en combate) que aún se encuentren con vida. Algo así como Rambo en la segunda entrega de la serie, pero menos emocional.

SENS. SOCCER WORLD CUP'98

El Mundial de fútbol sigue provocando numerosas revisiones de los más reputados simuladores de este deporte. En esta ocasión se trata de la enésima de *Sensible Soccer*, el famoso juego de Amiga que ya ha pasado también por nuestros PCs en unas cuantas ocasiones.



Se ha mantenido la posibilidad de jugar en la perspectiva cenital con jugadores pequeñitos que hizo clásico a este curioso juego. Sin embargo, por fin se han decidido a renovarlo, incluyendo la posibilidad de jugar con cualquier cámara con su nuevo motor 3D. Se trata de una mejora imprescindible a estas alturas. Se ha mantenido, por otra parte, el pequeño *manager* que ya nos dieron en la última entrega.







DUKE NUKEM FOREVER

El clásico de los arcades tridimensionales *Duke Nukem 3D*, que tantos aficionados logró cautivar merced a su calidad, vuelve remozado gracias a que los señores de la compañía 3D Realms han licenciado con id Software el motor de *Quake 2*. Por fin *Duke Nukem* disfrutará de las llamadas tres dimensiones reales.



Se trata, pues, de un juego completamente 3D (al contrario que el original *Duke Nukem 3D*, cuyos personajes eran simples *sprites*) y que con una aceleradora gráfica promete ser una de las grandes sorpresas de la temporada que viene.

Las fotos que aquí os ofrecemos son las únicas que es posible encontrar hasta este momento, ya que los señores de 3D Realms guardan en el más absoluto de los secretos cualquier detalle que esté relacionado con este esperado producto (se ve que no quieren que les "pisen" alguna de sus ideas nuevas).



Por lo poco que hemos podido ver, lo más espectacular del nuevo título no van a ser las armas o los nuevos enemigos, sino los escenarios y mapas, los cuales están muy trabajados. Tres hurras por 3D Realms; esperamos saber más de este título en el próximo E3.





REPORTAJE

ATARI GREATEST HITS 2



Bajo este título se esconden las emulaciones de tres de los juegos más divertidos de la historia del software de entretenimiento: *PaperBoy*, *Gauntlet*, y *Road Blasters* (los tres provienen de las máquinas recreativas).

El primero es un simulador de repartidor de periódicos (ya salió una versión PC en CGA hace muchísimos años), mientras que el segundo era el clásico arcade de acción preparado para cuatro jugadores visto desde perspectiva cenital. El último es un programa de coches en el que se te permite disparar.





MIDWAY ARCADE CLASSICS 2

Continuamos con recopilaciones de grandes clásicos de las recreativas. Ahora le toca el turno a la segunda entrega de Midway Classics. Los títulos afortunados son el glorioso arcade de coches *Spy Hunter* (el mejor del *pack*), así como *Root Beer*, donde llevas la barra de un bar, *Joust 2*, continuación del clásico juego del hombrecito volador, y *Moon Patrol*, aquel juego donde debíamos llevar una pequeña tanqueta por la superficie de la Luna, recogiendo a los rehenes.









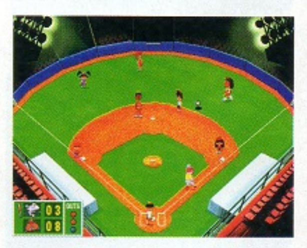
HUMONGOUS ENTERTAINMENT

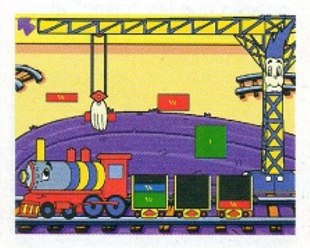
Esta compañía norteamericana, casi desconocida por completo en nuestro país, posee algunos de los mejores juegos para niños que encontraréis en el planeta Tierra y alrededores. Sus más conocidos personajes son el cochecito *Putt-Putt* (que ya va por su cuarta aventura) y *Freddi Fish*, un pez que se enfrentará a todos los peligros que aparecen en la inmensidad del Océano. De *Freddi Fish* es ya la tercera aventura. Otros juegos que destacan son los de *Spy Fox* (el zorro espía), *Pajama Sam* (una aventura protagonizada por un simpático monigote), así como *Backyards Baseball*, un gracioso juego de béisbol dedicado a los niños. Todavía no hay noticia de que los programas de esta compañía radicada en Seattle lleguen a nuestro país, pero estaría bien, ya que son unos productos muy interesantes.













UNREAL







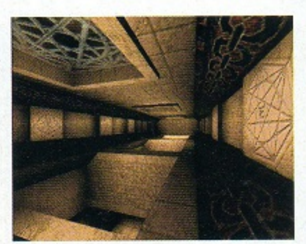
Otro de los juegos 3D más esperados (desde hace bastante tiempo ya) es este **Unreal**. A diferencia del anteriormente comentado *Duke Nukem Forever*, que emplea el motor de *Quake 2*, este juego utiliza el del primer *Quake*, con una considerable diferencia gráfica (sobre todo si utilizas una aceleradora 3D). Esto no quiere decir que vaya a ser peor título que el otro, sino que tecnológicamente no se encuentra tan avanzado.

A su favor tiene unos "mapeados" muy trabajados y un modo multijugador francamente espectacular. Aunque todavía falta un poco para que nos llegue, estamos seguros de que para la próximo feria E3 nos sorprenden dentro del *stand* de GT Interactive con una versión casi finalizada del mismo.





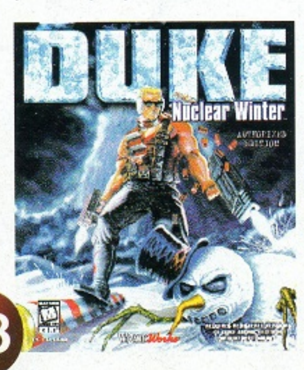


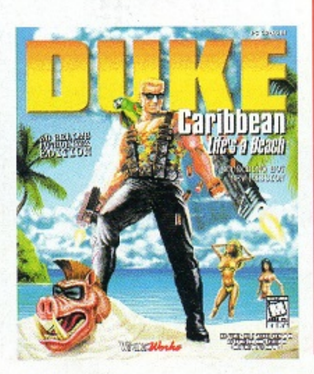


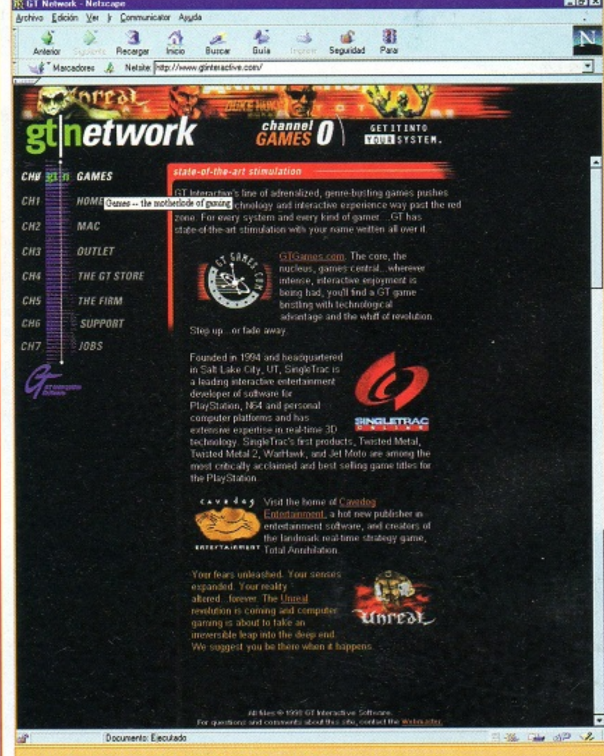
WIZARDWORKS

Los creadores de mapas y parches para productos como *Doom*, *Quake* o *Duke Nukem* tienen preparados tres nuevos *packs* que aún no sabemos si cruzarán nuestras fronteras. Dos de ellos son para *Duke Nukem 3D*: **Caribbean** y **Winter**. El primero de ellos nos conduce a la playa con pistolas de agua, mientras que el segundo es... navideño. El tercer *pack* es para *Quake* y transforma los personajes y escenarios en miembros y enemigos de la Patrulla X de Marvel.

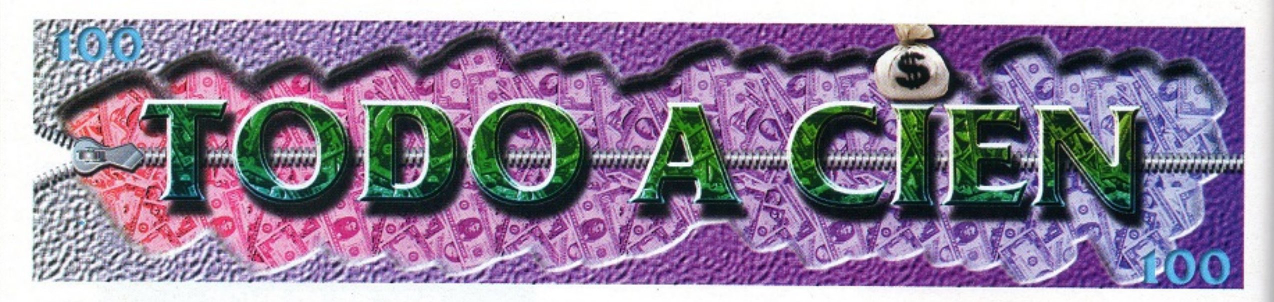








PÁGINA WEB GT INTERACTIVE
Si quieres acceder a la página web que posee GT Interactive en Internet, introduce la siguiente dirección: http://www.gtinteractive.com/



POLICE QUEST: SWAT

La compañía Sierra On-Line sigue echando mano de sus mejores programas del pasado. En esta ocasión se trata del último título de una de las mejores sagas lúdicas que ha pergeñado este sólido sello: *Police Quest*. **PQ SWAT** es el capítulo quinto de una estupenda serie de videojuegos.

Muy pronto podremos disfrutar de una sexta parte que estará centrada en el mundo de la estrategia. Mientras tanto, los aficionados que no hayan podido disfrutar en su día de esta excelente videoaventura gráfica tienen ahora la ocasión de hacerlo a un precio reducido.

Valoración 77

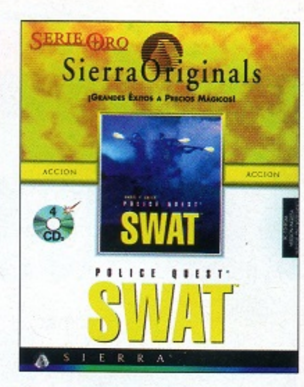
Tu misión en el programa es abrirte paso en la academia de las fuerzas especiales norteamericanas





SWAT. Esto no es fácil, si tienes en cuenta la elevada competitividad de esas fuerzas. Pero, con un poco de paciencia y buena puntería, podrás conseguirlo.

Esperemos que la Serie Oro de Sierra siga ofreciéndonos títulos de esta talla. Lo agradecerán, sobre todo, los usuarios que se hayan



subido al tren del software lúdico en fechas recientes.

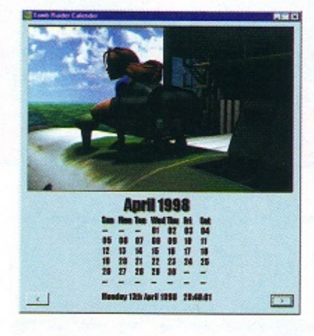
Distribución: Coktel Educative
Precio: 2.975 pesetas

TOMB RAIDER UNFINISHED BUSINESS

Los señores de Eidos no han dejado pasar mucho tiempo. Con una excelente segunda parte que ya ha causado sensación entre los aficionados a Lara Croft, que se cuentan por millares, el primer y genial Tomb Raider visita de nuevo las tiendas, en una versión remozada que hará las delicias de los coleccionistas.

Los aficionados que no pudieron ver este programa en su día tienen ahora una oportunidad única de hacerlo. El título aparece dentro de la serie de Proein, S.A. Xtreme Collection, que promete traer hasta nosotros muchos de los clásicos que ha distribuido esta compañía.





Además, afortunadamente, los "curritos" de la compañía programadora mantienen, como siempre, el listón muy alto, y este producto no es simplemente una nueva edición del antiguo programa. Se trata, en realidad, de una verdadera actualización, que pone al día las posibilidades de esta especial videoaventura que ha atrapado al público con sus brillantes toques de arcade.

Valoración 83

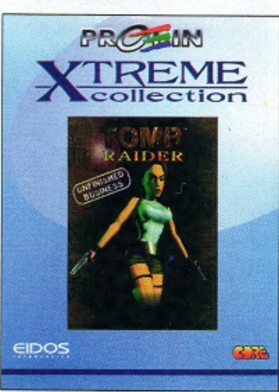
Gracias a un disco de misiones incluido en el paquete, podrás finalizar las misiones inacabadas de la audaz Lara Croft. Se trata de cuatro nuevos niveles que muy bien podían haberse vendido por separado. También han incluido los ya habituales detalles para los coleccionistas, que de Lara son muchos: un protector de pantalla, un tema de escritorio y un calendario de 1998 de la propia Lara Croft.

La jugabilidad de este genial producto está fuera de toda duda. Prueba de ello es que este título ha logrado crear su particular escuela dentro del género. A pesar de que, como hemos dicho, desde hace un tiempo se encuentra disponible la segunda parte, merece la pena revisar este clásico.

Distribución: Proein, S.A.
Precio: 3.490 pesetas









FURCADIA

http://www.realtime.net/furcadia/



Esta vez te presentamos un programa de rol *on-line* que tiene como peculiaridad que es shareware. Te permitirá pasar muchas horas de juego contra usuarios de todo el mundo.

Si eres un consumado internauta ya habrás experimentado el juego a través de internet y conocerás un buen número de títulos que te permiten disfrutar dentro de la Red de redes. Esta vez te presentamos un programa de rol que te hará pasar muchas horas dentro de Internet.

Pero, ¿qué es Furcadia? Según la documentación del juego (por cierto, es un buen detalle por parte de los programadores que exista en español) es "un mundo donde las bestias han aprendido a caminar sobre dos patas y a hablar. Estos mamíferos se refieren a sí mismos como furres.

Los antepasados a cuatro patas de ellos murieron hace mucho, mucho tiempo, y su memoria sobrevive en las leyendas y mitos. Reptiles y aves ocupan la posición que los mamíferos ocupan en el mundo verdadero. Así, los furres montan en halcones gigantes, llamados *scarhawks*, y en grandes pájaros que no pueden volar llamados ostrix. En este mundo los humanos nunca existieron, ni siquiera como leyenda o rumor.

El jugador furre se encuentra en la nación de Kasuria, en época del medioevo. La geografía del mundo de Furcadia (el planeta Urrth) se parece un poco al mundo real, pero los nombres son diferentes. Kasuria es la única parte mágica de este mundo, como las leyendas de el mundo real del continente perdido de Atlántida."

Como habéis podido leer, va de aventuras en el medievo. Es un juego de rol en perspectiva isométrica, con unos gráficos bien cuidados y un sonido muy acorde con la época en la que se desarrolla.

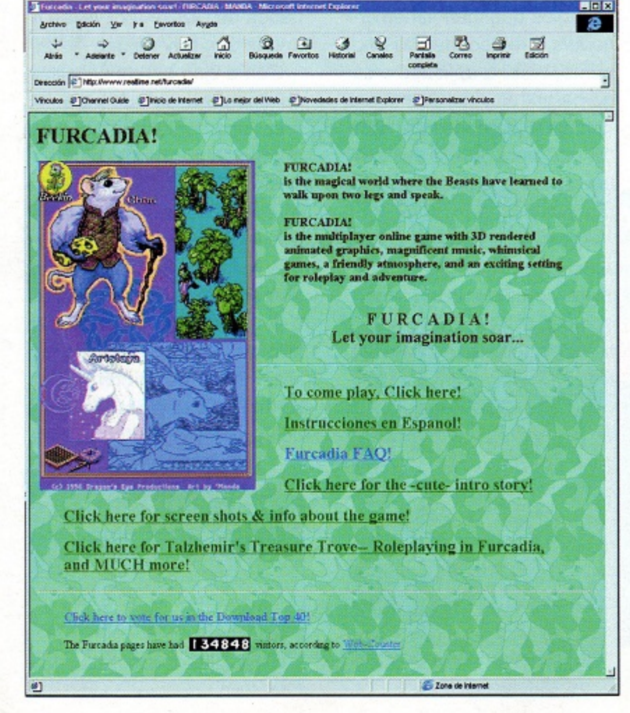
Para obtener el juego hay que bajarlo de Internet. El programa ocupa 1.200 *KBytes*; es decir, que tardará en llegar unos ocho minutos en un módem a 28.800 bps. Sin embargo, os aseguro que la espera merece la pena.

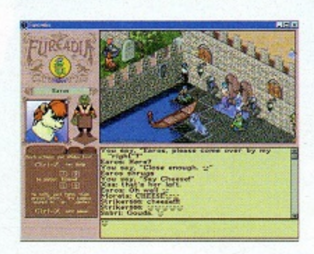


Al ejecutar el juego, te pedirá que crees tu propio personaje. Te dejan elegir entre las distintas razas que existen dentro de este especial mundo: "Equine", "Feline", "Canine", "Rodent" , "Musteline". También puedes personalizar al elegido a tu gusto, seleccionando todo tipo de parámetros como color de ojos, de pantalones, de traje, pelo, etc. Lo que te hará ser más o menos único dentro de este mundo; así pues, serás perfectamente identificado por los otros jugadores. Una vez hecho esto, ya sólo te quedará comenzar a jugar.

Si eres un amante de los juegos de rol, así como un cibernauta de pro, no podrás perderte este curioso programa para la Red de redes.

J. Rodríguez





Puedes visitar otras páginas relacionadas con Furcadia:
http://www.bga.com/furcadia
http://www.bga.com/~pixel



HEXMAKER Y DEATHMATCH MAKER

¿Te has cansado ya de Hexen II y Quake II? ¿Te has acabado todos sus niveles? No te preocupes... Apartir de ahora, con estos dos programas, podrás crear tus fases y niveles para ti y para tus amigos.

A estas alturas, casi todos los "jugones de pro" nos hemos terminado *Quake II* o *Hexen II*, o incluso ambos líderes de los arcades tridimensionales. Y después de hacerlo nos hemos dicho: ¿y ahora qué? Si tienes muchas ideas para crear tus propios niveles pero no sabes cómo, en Ubi Soft han escuchado tus plegarias. Esta distribuidora lanza ahora dentro de nuestras fronteras dos nuevos productos de la compañía Virtus, **Hexmaker** y **Deathmatch Maker**, que te permitirán disfrutar aún más de estos divertidos programas a los que todos hemos dedicado tantas horas.

Se trata, pues, de los primeros editores de niveles para *Hexen II* y *Quake II* autorizados por la mítica id Software. Esto significa que no son sólo niveles como estamos acostumbrados. Son editores completos con los que podrás crear tus propios mapas, añadir texturas, enemigos, puertas, pasadizos, botones, etcétera. Es decir, todos los elementos con los que cuenta cualquiera de estos juegos.

¿Qué es lo que diferencia estos editores? Si eres un consumado cibernauta, ya habrás encontrado otros editores de dominio público, más o menos. La más importante ventaja es que los de la casa Virtus son tremendamente fáciles de utilizar, aunque no hayas hecho en la vida un mapa para un juego.

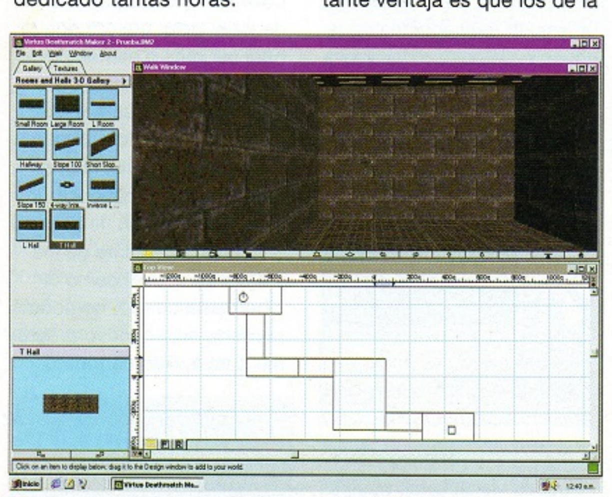
Si alguna vez has intentado crear un nivel para *Doom*, *Doom II* o *Quake*, sabrás que crear un nivel es más que una "experiencia religiosa". Es más o menos como cuadrar el círculo. Es casi imposible controlar la cantidad de variables que intervienen, *linedefs*, propiedades de cada punto, textura aplicada a cada pared, etc. Así que ahora, con ellos, no necesitas saber "chino" para abrirte paso, ni leer el curso que publica mensualmente PC Player...

Aportan un entorno de diseño simple a la vez que potente y fácil de usar, lo que nos permite crear con una facilidad totalmente asombrosa nuestro nivel. En un editor tipo DEU necesitamos largas horas para crear un nivel; con estos productos apenas unos minutos.

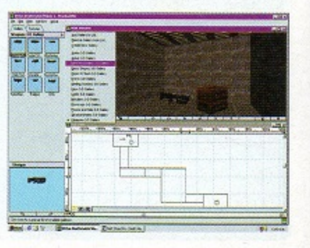
La primera vez que ejecutes **Deathmatch** o **Hexmaker** te quedarás de piedra al observar la cantidad de menús y ventanas que aparecen ante ti. Sin embargo, esto no debe asustarte.

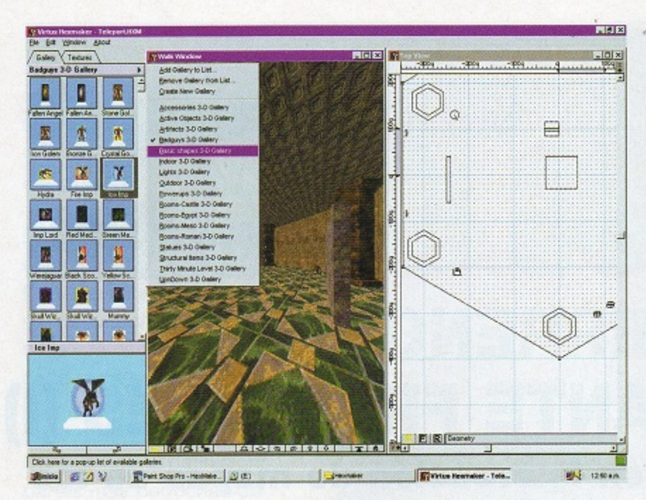
En efecto, tanto *Hexen II* como *Quake II* tienen gran cantidad de parámetros que hay que controlar. Una vez hayas dedicado unos minutos a investigar los menús verás que su manejo es realmente sencillo. Y, como ya hemos dicho, sin descuidar ninguno de los detalles que hacen de *Quake II* o *Hexen II* lo que son hoy en día.

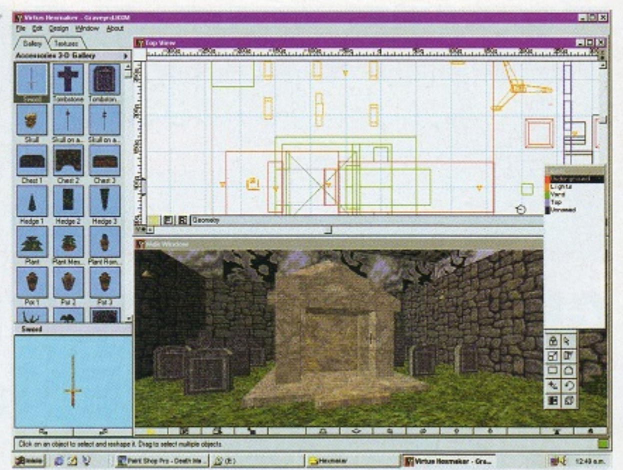
Como ejemplo de sencillez, solamente decir que para crear una habitación que se comunica por medio de un pasillo con otra, en cualquier editor convencional habría que ir definiendo pared a pared, aplicarle las propiedades de ésta, datos como texturas a ambas caras, realizar el pasillo también de la misma forma... Es decir, un completo lío ante el que más de uno se echa para atrás.



El programa, en cualquiera de sus dos versiones, es muy fácil de utilizar. Su manejo es muy intuitivo para el usuario, gracias a los menús y ventanas a los que ya estamos acostumbrados.







En estos editores, en cambio, para hacer un sencillo mapa de este estilo sólo hay que seguir estos pasos:

1.- Seleccionar en la plantilla de habitaciones una habitación cuadrada y arrastrarla a la ventana de edición.

2.- Mediante el ratón, dentro de la ventana de edición, escalarla hasta el tamaño que queramos.

3.- Seleccionar en la plantilla de habitaciones un pasillo prediseñado y arrastrarlo a la ventana de edición.

4.- Seleccionar en la plantilla de habitaciones una segunda habitación cuadrada y arrastrarla hasta la ventana de edición.

5.- Con la herramienta de cortar, cortamos los planos que estén en común entre las habitaciones y el pasillo, y... ¡ya está listo!

En sólo cinco pasos y escasos minutos (esto no es un espacio promocional de altas horas de la madrugada...) hemos hecho lo que nos llevaría más de media hora en un editor convencional.

Y no sólo eso: además, tenemos en la parte inferior de la ventana una vista tridimensional de nuestro nivel, con la textura aplicada y demás elementos. De este modo realmente sabemos cómo va a quedar nuestro nivel antes de compilarlo.

Aparte de su sencillez y potencia, incorpora plantillas, así como diez niveles de prueba con los que puedes jugar antes de adentrarte en la creación de tu nivel. La solución de las plantillas es de gran utilidad, ya que te permitirá crear a tu gusto todo tipo de plantillas con los elementos que más nos interesen: enemigos más usados, estructuras más habituales, habitaciones tipo, etc.

Dispone de la tecnología Walkthrough de la propia Virtus, compañía especializada en crear programas 3D. Gracias a ella podemos recorrer una casa por dentro como si fuéramos andando por sus pasillos (siempre en tres dimensiones y con texturas ya aplicadas dentro del modo Wireframe). Esto es posible mientras estamos todavía en el proceso de creación del nivel, con lo que no hace falta esperar hasta el final para ver el resultado y corregir los posibles errores.

En cuanto al diseño 3D del mapa, hay que destacar que permite cambiar el punto de vista, lo que hace más sencillo su manejo. Si queremos cambiar la altura de una pared, elegiremos el punto de vista más adecuado para poder ver la pared en toda su extensión y, con el sencillo sistema de cortar y pegar, modificarla a nuestro antojo.

El sistema para insertar objetos y enemigos es también simple a la vez que genial. Simplemente arrastramos desde nuestro menú el objeto y lo soltamos en la parte del mapa que queramos; instantáneamente veremos en la parte inferior de la pantalla cómo aparece en su lugar correspondiente.

En cuanto a la documentación que acompaña a estos dos productos, hay que decir que es un poco escasa. El manual de instrucciones es bastante pequeño, además de encontrarse en formato PDF dentro del CD, lo que nos exigirá instalar antes el visor de Acrobat que está dentro del CD. Otro aspecto negativo es que el programa se encuentra en un perfecto inglés, y no en nuestro añorado castellano. De todas formas, casi todas las palabras son técnicas, muy parecidas a las nuestras.

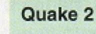
Se trata, sin lugar a dudas, de los editores de *Quake II* y *Hexen II* mejores del mercado, además de ser actualmente los primeros y únicos autorizados por Id Software. En resumen, dos productos altamente recomendable, sobre todo si tenemos en cuenta que salen por menos de 4.000´pesetas cada uno.

J. Rodríguez

COMENTARIOS DE QUAKE 2 Y HEXEN II

Si quieres más información sobre Quake 2 de id Software y Hexen II de Raven, mira en los números 32 y 29 respectivamente; sabrás todo lo necesario sobre estos dos programas.





Quake 2





Hexen II



GENERACIÓN DE TERRENOS ALEATORIOS MEDIANTE FRACTALES (I)

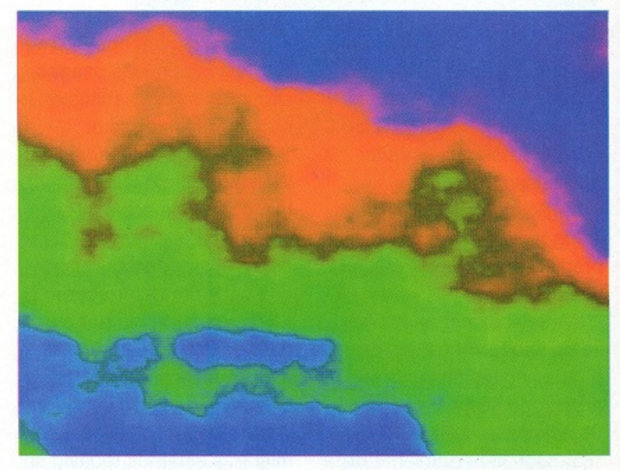
Esta técnica es una constante en la creación de mapas de los más diversos géneros. Aquí te daremos las principales claves para que puedas crear tus propios mapas con el uso de los fractales, lo que te ahorrará bastantes quebraderos de cabeza.

Aunque la generación de terrenos por medio de fractales parece que se ha puesto de moda últimamente, se trata de una técnica que en realidad tiene ya más de diez años de existencia. Y, como casi todas las técnicas de gráficos, apareció a raíz de un SIGGRAPH, la feria de gráficos por ordenador.

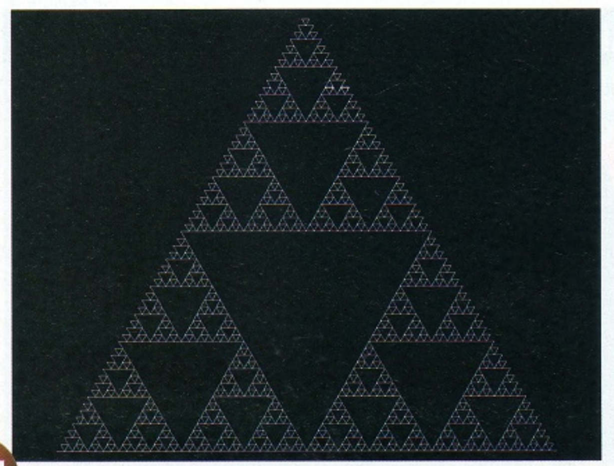
A raíz de ella y gracias a una documentación denominada "La definición y el *render* de mapas de terrenos", de Gavin S. P. Miller, podemos decir que dio comienzo la auténtica fiebre por los mapas de fractales, de sencilla concepción pero muy grande utilidad.

Los algoritmos son bastante impresionantes, ya que son capaces de crear imágenes prácticamente reales, siempre a partir de las más elementales matemáticas. Seguro que alguno de vosotros habéis visto programas como Vista PRO o LandScape Generator. Todos estos programas utilizan técnicas de este tipo para crear paisajes que podrán ser utilizados por todos nuestros programas, o incluso llegar a ser el mapa principal de los mismos.

La matemática que esconden estos algoritmos es bastante compleja, y nunca mejor dicho lo de compleja: los fractales se basan en la matemática de los números complejos. Pero no os asustéis, pues no es necesario entender completamente esta matemática para poder utilizar o incluso codificarse uno mismo sus propios algoritmos de generación de mapas. Así que... ¡ánimo!



Los fondos realizados con fractales a base de plasma con ciclo de color suelen quedar bastante espectaculares en los juegos.



Este tipo de fractales normalmente no se emplea para realizar gráficos de juegos, pero sirve para mostrar su funcionamiento.

¿QUE SON LOS TERRENOS "FRACTÁLICOS"?

Son útiles, sobre todo, para crear todo tipo de mapas aleatorios dentro de los juegos. Sirven especialmente para programas como simuladores de vuelo, en los que aparecen siempre paisajes de fondo de gran calidad y que, debido al tipo de juego, deben ser más o menos aleatorios.

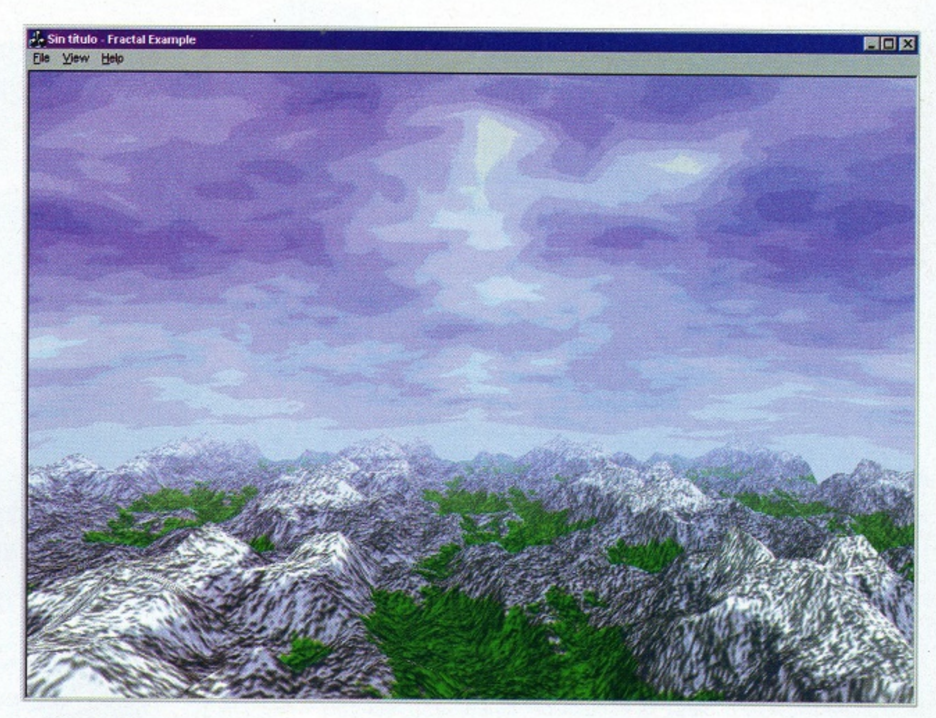
Antes de meternos en el asunto de lleno, sólo quiero señalar que estos algoritmos no son excesivamente rápidos, por no decir que son a veces, o muy a menudo, extremadamente lentos. Pero ya sabéis, la calidad que se consigue con ellos lo merece. Además, sirven de base para crear algoritmos mucho más rápidos o incluso algoritmos que se pueden desarrollar en tiempo real.

AUTOSIMILITUD

El concepto clave que reside dentro de un fractal es el de la Autosimilitud. Esto es una especie de "clonación" interna de uno mismo..., pero veamos una definición mejor:

"Se dice que un objeto es autosimilar cuando, al ser ampliado, trozos más pequeños del objeto son exactamente iguales o se parecen al objeto completo."

Por si la definición no os ha quedado muy clara, sirva este ejemplo de explicación. Podemos considerar el sistema circulatorio humano como autosimilar, ya que cada rama se divide a su vez en nuevas ramas, y éstas en otras más pequeñas. Cumple con la definición: partes más pequeñas del objeto (las ramas) son iguales o similares al objeto en conjunto (el árbol).



DESPLAZAMIENTO DEL PUNTO MEDIO EN UNA DIMENSIÓN

Este tipo de algoritmos es muy útil para dibujar líneas rugosas como las montañas en el horizonte. Su funcionamiento es el siguiente:

```
Comienza con una línea horizontal.
Repetir un número elevado de veces.
{
Repetir para cada segmento.
{
Encontrar el punto medio.
   Desplaza el punto medio una
     cantidad aleatoria.
   Reduce el rango de los
     números aleatorios.
}
}
```

Como veis, el algoritmo no puede tener una estructura más sencilla. Sin embargo, es bastante potente, ya que nos creará líneas más o menos aleatorias.

Hay que destacar la función de reducir el rango de los números aleatorios. La reducción del rango hará que nuestra montaña parezca más o menos rugosa, con lo que deberemos ir reduciendo cada vez el rango. De esta manera crearemos montañas que sean mucho más reales y no estén llenas de excesivas rugosidades.

Veamos ahora un ejemplo de cómo funciona este excelente algoritmo.

Empezamos con una línea que va desde –1.0 a 1.0 en X con un valor de Y de 0. Inicializamos nuestro rango de números aleatorios entre –1.0 y 1.0, con lo que nos generará, evidentemente, un número dentro de este rango, el cual utilizaremos para dibujar nuestra línea. Será el nuevo punto medio de la línea, con lo que dibujaremos dos líneas, una que vaya desde el origen hasta el nuevo punto medio y otra que vaya desde el nuevo punto medio hasta el fin.

Con ello ya empezamos a dibujar nuestra montaña, aunque por ahora no se parece mucho a una montaña, ya que sólo tiene un pico.

El segundo paso, como ya hemos dicho, es aplicar otra vez lo mismo a las nuevas líneas creadas. Pero habrá que reducir el rango de los números aleatorios para que no cree picos demasiado pronunciados. Para nuestro ejemplo lo reduciremos a la mitad; el rango será desde –0.5 a 0.5. Aplicamos el algoritmo otra vez, con lo que ya se va aproximando a nuestra idea de montaña. Se han creado ya nuevos picos. Siguiendo con estos pasos iremos obteniendo una montaña que sea mucho más compleja.

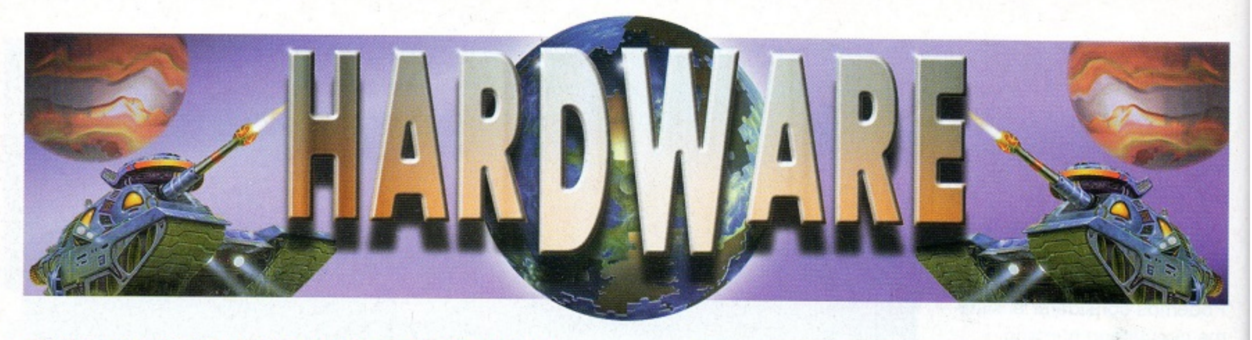
Se trata de un algoritmo recursivo. Puede implementarse tanto de forma iterativa como de forma recursiva. La implementación más fácil será, cómo no, la iterativa, además de causarnos menos problemas cuando la vayamos a codificar.

En las implementaciones recursivas hay que vigilar la pila o *stack* del programa; debido a la cantidad de datos que hay que almacenar de una llamada a otra, la memoria destinada a la pila puede llegar a desbordarse.

Como veis, es un algoritmo muy simple, de resultados muy espectaculares. Ya iréis viendo en estos artículos cómo la belleza de los fractales es ésa. Con pocas líneas y muchas horas de ejecución el resultado siempre es realmente increíble.

Por último, decir que esta idea de usar funciones "fractálicas" para dibujar imágenes, más o menos realistas, ya se ha traspasado al mundo de la compresión de imágenes. Lo que hace es buscar un conjunto de funciones recursivas sencillas capaces de representar un conjunto de puntos de una imagen. Estas técnicas son impresionantes por el índice de compresión que consiguen. Sin embargo, tienen el inconveniente del tiempo que tardan en encontrar las funciones con las que podrían dibujar esta imagen.

J. Rodríguez



3D BLASTER VOODOO 2

En esta ocasión os comentamos la versión de Voodoo 2 de la compañía Creative Labs. No hace falta que os presentemos a esta compañía. Todo el mundo sabe que Creative fue la inventora de SoundBlaster.

En el paquete incluyen cuatro juegos de nueva generación: *Ultim@te Race Pro*, *Incoming*, *G-Police* y *Actua Soccer 2*, todos ellos especialmente mejorados para disfrutar plenamente de este *chipset*.

En cuanto a la tarjeta, podemos decir que existen dos modelos, uno con 8 Mb y otro con 12 Mb. Esto, a simple vista, es bastante chocante, ya que el modelo anterior de Voodoo sólo tenía 4 Mb y sobra decir las maravillas que era capaz de hacer sólo con eso. Imaginamos que podrá hacer "el doble", por lo menos...

Han mejorado la resolución, prometiéndonos hasta 1024x768 en 65000 colores. Este dato es un poco impreciso, ya que la verdad es que para utilizar esta resolución tenemos que desactivar el modo Zbuffer, con lo que nuestros juegos perderán parte de su realismo. Parece mentira que una tarjeta con 8 Mb o incluso 12 Mb no tenga suficiente memoria para 1024x768. Pero ya sabéis, son cosas de las 3D.

Respecto a su potencia de cálculo y *render* 3D, hay otro dato más impresionante. La tarjeta va más o menos al triple de velocidad que su predecesora. Una sola Voodoo 2 va mucho más rápido que tarjetas como Obsidian 3D, que dispone de dos Voodoo en su interior.

Otra de las cosas curiosas de esta tarjeta es el sorprendente conector SLI. Se encuentra en la parte superior de la tarjeta y su misión es permitir unir entre sí dos tarjetas. El modo SLI duplica las características de la tarjeta, como si no fuera ya suficiente con una sola. Al unirlas por fin podremos utilizar como es debido el tan deseado modo de 1024x768, además de multiplicar el número de *texels* (*pixels* con textura) hasta 360 Millones por segundo. "Una pasada".





El acelerador 3D para juegos es el más rápido que existe en la actualidad. Dispone de 3 procesadores y controla hasta 12 Mb de RAM (EDO) ultra rápida.

La distribución de la memoria de esta tarjeta es bastante curiosa. El modelo de 8 Mb tiene 4 para la pantalla y 4 para las texturas. El de 12 Mb tiene 4 Mb para la pantalla y 8 para las texturas. Es esta división la que hace que no puedan utilizarse los modos de 1024x768 con Zbuffer.

Pero ya está bien de datos técnicos. A pesar de ser tan impresionante, no hay juego que sea capaz de sacar partido a la tarjeta. Da gracias si usa dos de los megabytes dedicados a texturas. Además, a pesar de la publicitada compatibilidad total con los modelos anteriores de Voodoo, he de decir que en las pruebas que hemos realizado con muchos de los juegos 3D más famosos, ni siquiera llegaba a funcionar.

Y lo peor es tener una tarjeta que no funciona con los juegos anteriores. El modo 3Dfx GLIDE no es compatible con la versión anterior, con lo que necesita *drivers* nuevos. Si los juegos anteriores instalan GLIDE 2.43, no funcionarán directamente y habrá que hacer algún truco, como borrar, una vez instalado el juego, los ficheros GLIDE.* del directorio de instalación. Esto ocurre, por ejemplo, en títulos como *Croc*.

En cuanto al resto de los juegos 3D, es decir, los que utilizan Direct 3D, la compatibilidad es casi total.

En resumen, la tarjeta es una auténtica maravilla. Pero es un poco pronto, pues todavía no hay nada que la aproveche completamente.

J. RODRÍGUEZ



FICHA:
Nombre: 3D Blaster Voodoo 2 de 12 Mb.
Fabricante: Creative Labs
Distribuidor: Creative Labs
Precio: Aprox. 45.200 + IVA
Valoración: 78 %

HIT PARADE

Por fin han logrado penetrar excelentes programas en esta lista; sólo lo han hecho tímidamente, pues la calidad de los juegos que habían copado los puestos es muy elevada, pero al menos nos proporcionan un saludable soplo de aire fresco.

Fifa Soccer 98 1 =



Continúa inamovible en su puesto de campeón, tanto entre los simuladores de fútbol como entre vuestras preferencias.

W. C. Prophecy





El último título de la saga espacial *Wing Commander* hace su aparición en la lista, rozando el más importante puesto de la misma.

Croc





Sigue escalando puestos este entretenido programa de plataformas que cuenta con un divertido cocodrilo como "prota".

Monkey 3







Tercera entrega de una de las mejores series de videoaventuras de la historia. LeChuck vuelve a caer ante Guybrush.

Quake 2





No podía faltar el arcade tridimensional de turno, en este caso el actual rey del género. Su atracción sigue siendo irresistible.

Fighting Force





"Mamporros" a troche y moche en un juego de acción 3D que ha cautivado a amantes de la adrenalina y las emociones fuertes.

G-Police





Se mantiene en su lugar este programa futurista en el que encarnas a un policía que debe acabar con los malos de turno.

Red Baron II







Simulador de vuelo de indiscutible calidad que te permite revivir las heroicidades de los primeros aviadores de guerra.

Seven Kingdoms



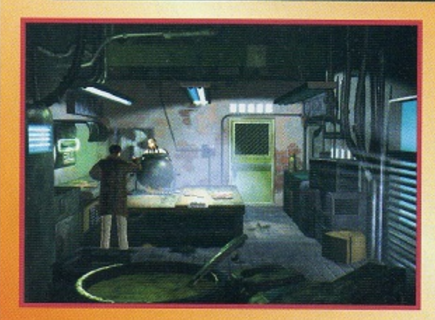


Estrategia medieval de aúpa que hace su aparición en uno de los últimos puestos de la lista, pero promete escalar pronto.

Blade Runner







El clásico filme de Ridley Scott ahora en forma de videojuego; un programa que ha arrastrado a muchos amantes del género.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.

1. PC FÚTBOL 6.0
2. BLADE RUNNER
3. F-22 ADF
4. AGE OF EMPIRES
5. C. OF MONKEY ISLAND
6. FIFA SOCCER '98
7. JEDI KNIGHT
8. FLIGHT UNLIMITED II
9. WING C. PROPHECY
10. QUAKE II

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 34

A continuación mostramos los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número treinta y cuatro de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- M. FERREIRO LAVANDEIRA (San Fernando, G. CANARIA)
- Fco. SALMERÓN GARCÍA (Roquetas de Mar, ALMERÍA)
- ANTONIO PÉREZ ALBADALEJO (BARCELONA)
- CARLOS VARA CELLAR (ZARAGOZA)
- MARÍA ISABEL CAMINERO (Oviedo, ASTURIAS)

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestra lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)





FIFA: RUMBO AL MUNDIAL '98

Si quieres acceder a los trucos de **Rumbo al Mundial 98**, ve a la pantalla de edición de jugadores e introduce cualquiera de estos nombres sustituyendo a alguno de ellos. El efecto elegido aparecerá en el juego. Para comprobar si están bien metidos, en la selección de estadio pulsa la tecla **F5**.

johnny atomic: Tiro especial.
eac rocs: Los jugadores saltarán al terreno de juego con una cabeza desmesurada.
dohdohdoh: El balón se volverá totalmente loco.
urlofus: Habrá muros invisibles por doquier.
xplay: Modo patata caliente, que agiliza el juego.
footy: Movimientos torpes.

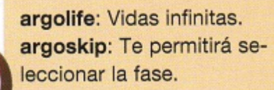




CROC

Un juego tan simpático como **Croc** no podía quedarse sin sus trucos. Si mientras estás jugando tecleas cualquiera de los dos siguientes códigos y pulsas **ENTER**, obtendrás las interesantes ventajas que te mostramos a continuación:

argolife: Vidas infinitas.
argoskip: Te permitirá seleccionar la fase.



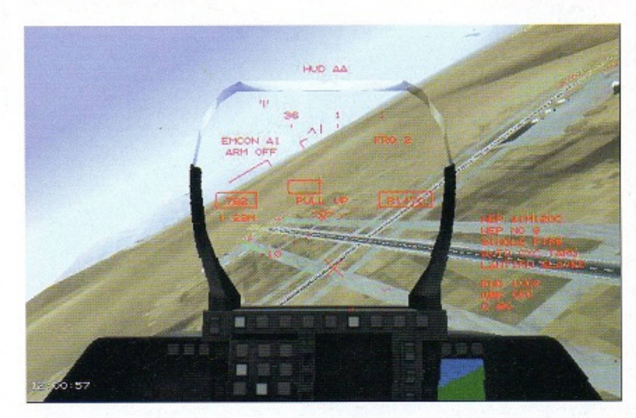




F-22 RAPTOR

Para conseguir ser el mejor piloto dentro del modo Campaña de este simulador aéreo de Novalogic, simplemente debes teclear los siguientes códigos en el modo conversación. Es decir, pulsa la tecla **T** y te convertirás en el amo del cielo. No funcionan en el modo *multiplayer*.

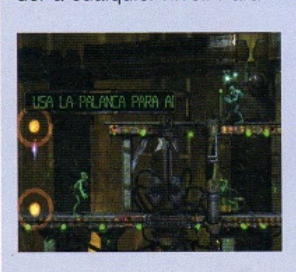
it's not my fault: Finaliza la misión.
never tell me the odds: Los disparos no te afectan.
we can rebuild him: Reparación inmediata.
there can be only one: Invulnerabilidad absoluta.
i'll be back: Te recarga toda la munición que te falte.



ABE'S ODDYSEE

El increíble juego de GT Interactive cuenta con dos simpáticos trucos. El primero te permite ver todas las escenas animadas del programa. Para acceder al mismo, en la pantalla del menú mantén pulsada la tecla de **MAYÚSCULAS** y, a continuación, con las flechas de dirección pulsa **arriba, izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha** y **abajo**. El segundo, más útil, te permitirá acceder a cualquier nivel. Para disfrutar de él, dentro de la pantalla del menú mantén pulsada la tecla de **MAYÚSCULAS** y, a continuación, con las flechas de dirección pulsa **abajo, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda** y **arriba.**







SUB CULTURE



Si mientras estás jugando con este excepcional programa de Criterion Studios introduces cualquier de los siguientes códigos, obtendrás algunas de las siguientes habilidades:

tonka: Fortalece el casco del sumergible.
refill: Restaura los escudos.
mutant: Te protegerá de la radiación.
billy: Aumenta la velocidad.
kamikaze: Te mueres.
tick: Te avisa de las radiaciones más cercanas.
rinse: Salta a la fase 0.
dryer: Salta a la fase 1.
cotton: Salta a la fase 2.
delicates: Salta a la fase 3.
tumble: Salta a la fase 4.
colours: Salta a la fase 5.
halfload: Salta a la fase 6.
didit: Superas la misión en la que te encuentres.
bedik: Modo Dios.



PROJECT PARADISE

Como suele ser típico dentro del popular género arcade, este videojuego incluye unos cuantos códigos que podrás teclear en cualquier momento de su desarrollo. Te ayudarán a sobrevivir:

MAGIC: Activa todos los hechizos que hay.
METAL: Todas las armas.
EVIL: Todos los *power-ups*.

Por otra parte, a continuación mostramos los códigos de los distintos niveles:

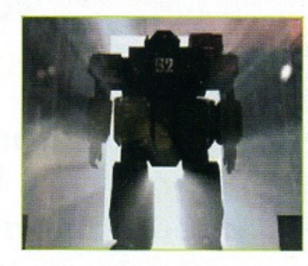
HELLGATE
DEMON
BOGART
PANDEMONIUM
DREAM EVIL
BLACK SUN
FIRESPELL
CYBERSPAC



HEAVY GEAR

Para acceder a los trucos del sucesor de la saga *Mechwarrior* de Activision, deberás pulsar simultáneamente **CONTROL**, **ALT** y **MAYÚSCULAS** y teclear los siguientes códigos:

hesbackandhesgotagun: Munición infinita.
checkmatein2: Superarás con éxito la misión en la que te encuentres inmerso.
bedouinprice: Te proporciona invulnerabilidad.

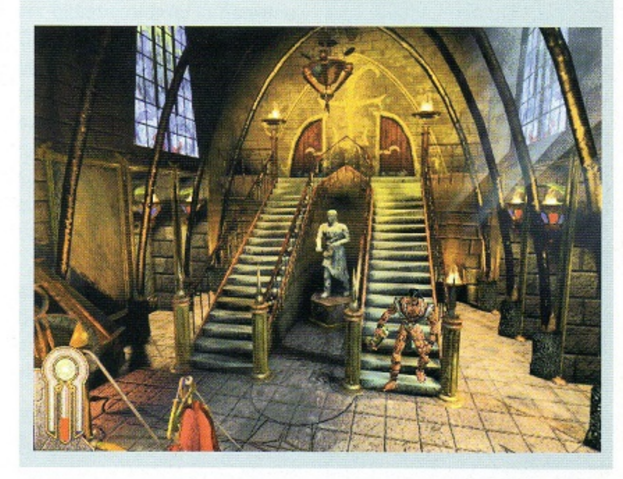




DARK EARTH

Esta mezcla de aventura gráfica y arcade, realizada al estilo de la saga *Alone in the Dark*, cuenta con unos simpáticos trucos. Para acceder a ellos, pulsa la tecla **P** para activar la pausa, teclea el código y pulsa **ENTER**:

fortytwo: Modo fácil.
bighead: Crece la cabeza del protagonista.
dwarf: El protagonista decrece sorprendentemente.
baffe: Te crecen las manos.
bigfoot: Te crecen los pies.
normal: Te devuelve a la normalidad.
muchbetter: Liberará al personaje Arkhan.
d: Reduce la vida del oponente al que te estés enfrentando en ese momento.
CONTROL + D: Recarga el contador de vida.



¡MÁNDANOS YA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego.

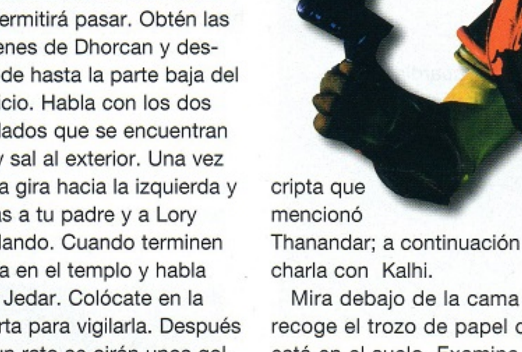
PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y si tienes correo electrónico, nuestra dirección es:
pcplayer@towercom.es



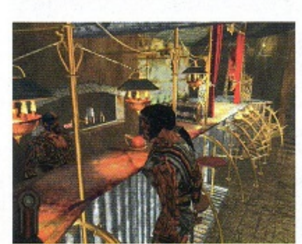
DARK EARTH

Un grupo de conspiradores amenaza la existencia de los únicos supervientes del holocausto. Sólo un guardián de fuego puede detener el poderoso mal que se ha engendrado en la oscuridad.



Después de levantarte de la cama, coge la carne de la mesilla. En la pared está uno de los símbolos sagrados que te permitirá grabar la partida. Colgado junto al símbolo está el uniforme que debes ponerte antes de abandonar la habitación. Antes de salir coge la espada y habla con Kalhi. Acércate a la puerta y cuando llamen sal y habla con Zed. Síguelo hasta la sala de entrenamiento y pelea un rato con él para habituarte a las técnicas de combate.







Baja al piso inferior y habla con el soldado que vigila la puerta. Cuando le digas que tienes una cita con Dhorcan te permitirá pasar. Obtén las órdenes de Dhorcan y desciende hasta la parte baja del edificio. Habla con los dos soldados que se encuentran allí y sal al exterior. Una vez fuera gira hacia la izquierda y verás a tu padre y a Lory hablando. Cuando terminen entra en el templo y habla con Jedar. Colócate en la puerta para vigilarla. Después de un rato se oirán unos golpes, así que prepara la espada y mata al agresor.

INFECTADO

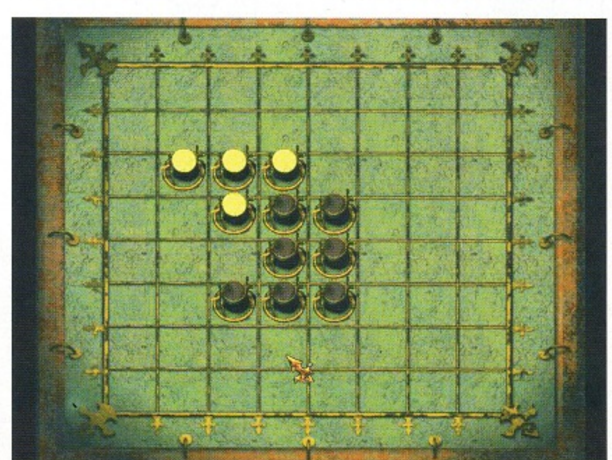
Después de la lucha serás infectado con un extraño veneno y te despertarás en la enfermería. Un guardia, creyendo que eres un ser de la oscuridad, te atacará. Elimínalo y habla con Thanandar. Recoge el arma del guardia y abandona la habitación. Entra por la otra puerta que da al patio y llegarás a la habitación de Rylsadhar (el padre de Arkhan). Habla con él sobre la cripta que mencionó Thanandar; a continuación charla con Kalhi.



Mira debajo de la cama y recoge el trozo de papel que está en el suelo. Examina la cerradura de la pared y recoge el frasco que hay en las estanterías. Sube las escaleras y escucha el diálogo. Cuando se hayan dispersado entra en el templo y dirígete a la habitación en la que te infectaron. Sube por las escaleras y entra por la puerta izquierda.

Habla con el archivero y mira el libro. Cerca hay un mecanismo; usa la combinación del pergamino de la habitación de Rysadhar para abrir un compartimento oculto: coge la llave. Antes de salir recoge el espejo antiguo que hay junto a la puerta.

Sal a la rotonda del templo, sube al telescopio y utiliza la llave. Vuelve al suelo y empuja la palanca. Esto abrirá la puerta de la habitación








del cristal; observa que falta algo a los pies del cristal. Regresa al edificio de los guardianes de fuego.

Habla con Garu y Teskan. Cuando termines sube las escaleras y ve hasta el despacho de Dhorkan. Mata al guardia y entra en la habitación. Después de hablar con Dhorkan abandona la habitación y sal al balcón. Entra en la habitación del maestro aceitero y recoge la llave que abre los baúles de la torre de los guardianes.

En el otro extremo del balcón está la cárcel. Elimina al guardia y con su llave abre la puerta de la celda de Kalhi. Sal del edificio tras matar a un nuevo guardia y dirígete al ascensor. Mata al guarda del ascensor y usa el elevador.

LA CIUDAD BAJA

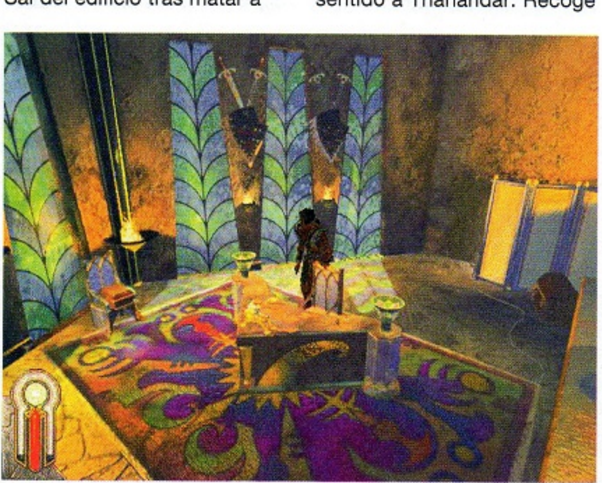
Una vez abajo, sigue a Kalhi hasta la casa de Danrys. Habla con él y recoge el hacha pequeña de la mesa. Habla con el hombre la plaza; por la zona podrás recoger un aparato metálico. Cerca del ascensor hay una mujer que cambia frascos por comida. Vuelve a la parte alta de la ciudad y habla con Thanandar en la parte posterior de la enfermería. Después de charlar con él mata al guardia y deja sin sentido a Thanandar. Recoge la bombona de la parte izquierda y la llave roja del cuerpo de Thanandar.

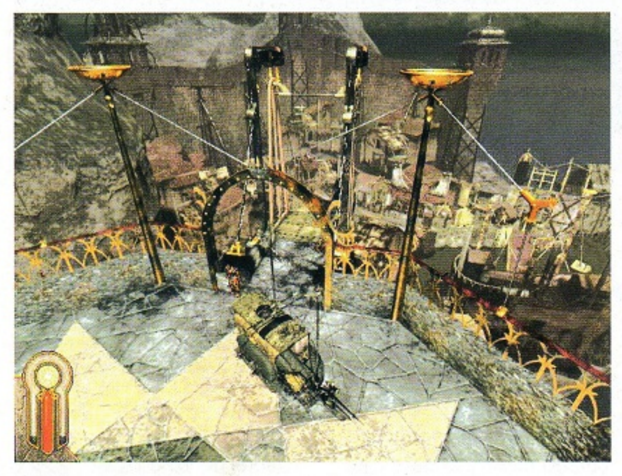
Dentro del templo entra en la habitación del cristal y usa la llave roja en el agujero que hay bajo el cristal; se abrirá la puerta de la cripta. Baja a la cripta y toca la luz. Cuando salgas vuelve a cerrar la entrada de la cripta.

Regresa a la ciudad baja, atraviesa la plaza y cruza el puente de metal. Habla con la mujer y entra en el bar para ver el espectáculo de Delia. Cuando termine entra en su camerino y habla con ella. El regalo que le debes entregar es el espejo recogido en la habitación del archivero. Cuando termines de hablar con ella recoge el frasco del bar y habla con el dueño.

Continúa el recorrido por la ciudad hasta que llegues a un barco. Ha llegado la hora de conocer a Armal y jugar al *yang*. Después de hablar con él entrégale un arma y empieza a jugar. El juego es en realidad el conocido otelo. Para ganar es necesario intentar dominar las esquinas del tablero. Si consigues ganar a Armal, obtendrás información las dos primeras partidas. A partir de ahí lograrás que te dé munición cada vez que ganes la partida.







LA CONJURA

Cuando termines de jugar sal del barco y salta al agua para introducirte en las alcantarillas. Elimina a los dos guardias y recorre el camino hasta llegar a unas escaleras. Sal del agua y graba la partida. Después de ver el discurso del jefe de los que te envenenaron, elimina al guardia. Continúa y elimina a dos nuevos guardias. Cruza el puente pequeño, lucha con el vigilante de las jaulas y coge su llave cuando le mates. Abre la celda y encontrarás a Zed. Cuando se haya transformado en un monstruo tendrás que eliminarlo.

Vuelve a la zona en la que mataste a los dos guardias. Entre los guardias encontrarás una empuñadura. Entra en la siguiente habitación y te encontrarás con Sordov. Es el jefe de la banda y te resultará muy difícil matarlo. Cuando termines con él examina el cadáver y abre la caja con la llave que encontrarás. Dentro está el acuerdo entre Dorkhan, Sordov y Thanandar. En este documento queda claro quiénes son los traidores al reino. En otro de los barriles de la habitación encontrarás un poco de carne.

Sube a la ciudad alta y entra en el edificio de los guardianes de fuego. En la planta superior entra en el despacho de Dorkhan. Antes tendrás que convencer a Phedoria de la traición; para lograrlo debes entregarle el pacto. Dentro del despacho verás cómo el traidor huye. Registra la mesa y obtendrás un frasco y una daga. Utiliza la daga en el agujero de la pared y se abrirá el pasaje secreto que utilizó Dorkhan. Entra y comienza a descender. Al final alcanzarás una salida que desemboca dentro de la ciudad baja.







RESCATE

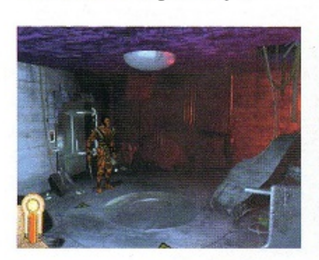
Corre hasta el muelle y entra en el callejón. Un ladrón está atacando a Kalhi. Mátalo y habla con ella. Cuando se vaya examina la puerta y fíjate en el agujero de la pared. Una vez hecho esto, vuelve a la parte alta. En la habitación del cristal está Thanandar. Baja a la cripta y asistirás a la muerte del padre de Arkhan. Sube las escaleras, habla con Lory y síguela. Cuando llegues a su habitación te entregará la primera pieza de la llave de cristal.

Sal al exterior y entra en la torre de los constructores, habla con el vigilante y a continuación acaba con él. Usa el ascensor para subir a la torre y habla con los dos hombres, recoge el proyecto y la munición. Vuelve hasta la puerta con la ranura (donde rescataste a Kalhi). Allí encontrará a Dorkhan. Después de una breve conversación, elimínalo y registra su cuerpo. Usa la llave en la puerta. La llave es en realidad una tarjeta magnética; su nombre es mapa llano. Cerca de la puerta encontrarás un extraño objeto de los antiguos. Sal de la habitación y gira la esquina; sube por las escaleras hasta las murallas de la ciudad.

Recorre la zona y encontrarás a dos hombres luchando. Después de eliminar al más oscuro, el otro, agradecido, te entregará un yelmo. Vuelve a la casa de Danrys y enséñale el objeto extraño y la llave de cristal. Sobre el objeto te sugerirá que se lo enseñes a Bandor.

LOS CONSTRUCTORES

Regresa a la torre de los constructores; intenta hablar con ellos, aunque no pasará nada. Acerca el proyecto al fuego y podrás hablar con el











maestro constructor. Charla un poco con él y cuando te exija pruebas enséñale la parte de la llave que te dio Lory. En casa de Danrys muéstrale el segundo trozo de la llave y vuelve a las alcantarillas. Avanza hasta la zona en la que la barandilla está rota. Utiliza la combinación metálica (peto, yelmo y bombona) y baja por las escaleras hasta el fondo.

Avanza bajo el agua hasta que te ataque una criatura. Después de acabar con ella continúa hasta llegar a unas escaleras de piedra por las que podrás salir al mundo exterior. Sal rápido del agua y mata a los dos monstruos que te aguardan. Continúa por el camino hasta llegar al mar y gira por la roca. Llegarás a la entrada de una gruta. Una vez dentro de la selva localiza el río. Cuando vayas a entrar te atacará una serpiente que debes matar.

Examina la piedra verde y rompe un trozo con el piolet de Danrys. Sube por las escaleras de madera y llegarás a la casa de Leona. Después de hablar con ella desanda todo el camino hasta la casa de Danrys. Enséñale la roca y acciona la



rueda con la palanca que hay en la parte posterior de la habitación. Con la llave completa en tu poder ve hasta la habitación del padre de Arkhan. Después de matar a dos nuevos guardias entra en la habitación. Abre la puerta con la llave de cristal, lee el libro y recoge las notas. También tienes que recoger la llave que hay bajo el telescopio. Esta llave abre el pozo central de la zona alta. Ve a la habitación de Delia: también ha sido asesinada.

EL GUARDAESPALDAS

Dirígete ahora a la habitación del maestro aceitero. Como no se muestra dispuesto a





colaborar, intenta golpearlo. Una vez que esté más receptivo para ayudarte, habla con él y entrégale el objeto extraño de los antiguos. Abandona la habitación y vuelve tras esperar un ratito. Cuando vuelvas te pedirá que traigas a Delia junto a él mientras arregla el objeto.

Baja hasta el bar y entra en el camerino de la bailarina. Después de hablar con ella te seguirá. El primer enemigo lo encontrarás en el bar. Después verás un nuevo monstruo en el edificio de los guardianes. Una vez que los amantes estén reunidos, el maestro te entregará el objeto ya arreglado.



Ve al centro de la ciudad y abre la reja que tapa el pozo. Arroja el objeto de los antiguos al pozo y corre para evitar que te dañe la explosión. Mira la hélice y recoge la pieza que falta del patio de la habitación del padre de Arkhan. Coloca la pieza y salta en modo agresivo.

Tras la caída ve hacia la derecha y cruza la puerta. Un poco más adelante examina el papel con los símbolos y nombres. Lee la historia del hijo de Runka otra vez para descifrar el acertijo. La clave es abajo, arriba, arriba por la parte izquierda y arriba, abajo arriba en la parte derecha.

LA VENGANZA

Entra por la puerta y llegarás al laberinto. La forma más segura de sobrevivir es ir por la parte derecha y esquivar las cuchillas. Al final del laberinto prepara tu arma más potente y enfréntate a Thanandar. No puedes matarlo, pero cuando caiga corre hacia el portal y opera con las palancas hasta que se enciendan todas las luces que hay. Cuando esto ocurra, disfruta del final.

Á. L. Mozún



REDLINE RACER

A partir de este momento, y gracias a PC Player, los complicados circuitos de este gran programa de Criterion Studios ya no tendrán ningún secreto para ti. Así es que ponte el casco, sube a la moto y... ¡En marcha!

EL "SUPERTRUCO"

Aunque se supone que deberíais jugaros los circuitos uno a uno para acceder a nuevos vehículos y circuitos, desde la redacción dedicamos este truco a todos aquellos que prefieren la comodidad. Si tecleas **INSOMNIA** como el nombre del piloto, accederás a todos los secretos conocidos del juego (se rumorea que hay más: si sabéis de alguno, comunicádnoslo). Eso sí, os recomendamos que juguéis **Redline Racer** sin el truco: es mucho más divertido.





DEVILS CANYON

Este primer circuito desértico no es muy complicado ya que las pocas curvas que hay en él no son excesivamente pronunciadas. Además, podrás hacer un uso masivo del turbo debido a las largas rectas que jalonan su recorrido. No debieras tener grandes problemas, ya que es fácil ponerse en cabeza desde el principio de la carrera. Únicamente debes tener cuidado con una de las últimas curvas antes de llegar a la meta.









SEA FALL BAY

Si tienes una tarjeta aceleradora 3Dfx te quedarás alucinado con el bonito efecto de agua de las pistas que bordean las playas. Ten mucho cuidado, no te dejes cautivar por el espectáculo ya que, como te toque una ola a mucha velocidad, te verás despedido de la moto aunque te encuentres en posición recta. También tienes que cuidarte de la curva de la cascada, que es la más pronunciada del circuito.









TUDOR HILL



La campiña inglesa en un excelente lugar para disputar estas veloces carreras de motos, como demuestra esta suave colina Tudor. La principal complicación de este circuito consiste en que te ves obligado a tomar las múltiples curvas a la vez que otros pilotos, ya que la carretera es muy estrecha. Si encuentras un tapón en una curva, casi es mejor que esperes hasta la siguiente recta, para sobrepasar a tu contrincantes utilizando el turbo.



SANDY COVE



Este circuito es mitad playa mitad campiña, por lo que deberás elegir una moto ni muy rápida ni muy lenta. Si te pasas de velocidad, te comerás todas las piedras que jalonan la playa (están situadas en los lugares estratégicos para que, efectivamente, te las comas). Si coges una moto lenta, te adelantarán todos en la campiña. “Tira”, pues, del freno.







ORCHARD LANE





Nuevamente campiña en un circuito “superenrevesado”. Las motos rápidas son muy útiles siempre que sepas manejar bien el freno. Si no es así, coge una moto intermedia, ya que las curvas son mortales de necesidad. Aprovecha la única recta larga del circuito para meter a fondo el turbo, pero el resto del tiempo evítalo debido a las curvas que hay.





LE GRAND BLANC





No te dejes engañar por las beldades del primer circuito nevado. Es complicado, por lo que deberás ponerte en cabeza en la primera vuelta con una moto muy rápida, aunque te des muchos golpes. Ya en cabeza, reduce la velocidad a menudo con el freno: no será difícil ganar.



SIERRA DORADO



El último circuito desértico de este programa destaca por la multitud de túneles y grutas naturales que deberás recorrer. La pérdida de visibilidad que provoca esto es evidente, así que debes andarte con ojo. No es demasiado complicado, y sus curvas no son nada del otro mundo, por lo que una moto muy rápida es de lo más aconsejable. En este circuito deberás obtener un primer puesto sin muchos quebraderos de cabeza.







CASTLE RACE WAY

Este es el único circuito que de verdad podríamos asimilar con un juego de motos habitual, cercano a una competición real. En efecto, se desarrolla en una pista con gradas y todo. En él te puedes volver loco con sus terribles e interminables curvas. Si juegas en modo difícil, verás cómo los otros pilotos intentan echarte fuera de la carretera en las curvas. Aquí te aconsejamos la utilización de una moto que no sea excesivamente rápida.



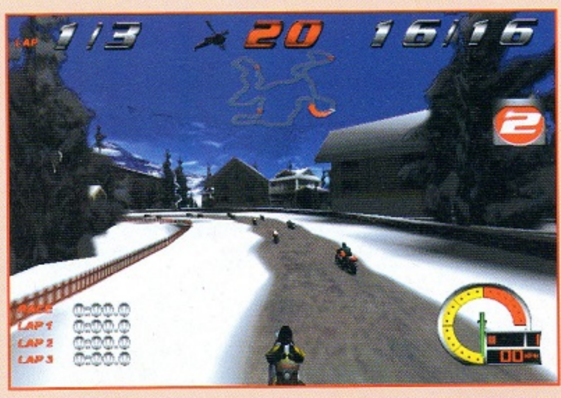


MOUNT ETIENNE





El segundo circuito nevado es aún más bonito que el anterior, pero también bastante más difícil. Aquí el problema radica en que no ves lo que hay detrás de las empinadas cuestas. Es más que probable que te salgas de la carretera al no vislumbrar la siguiente curva. Moderación con la velocidad, y un uso masivo del freno son aconsejables.



EUROPA METROPOLIS

Para finalizar, nada mejor que un precioso circuito urbano nocturno. En él no sobrevivirás mucho tiempo con una moto rápida, ya que las curvas son completamente cerradas (muchas veces ángulos de 90 grados). Así pues, una moto intermedia es lo más recomendable. La mejor es la Vespa por su maniobrabilidad, pero no te da la velocidad suficiente.











Como ya os indicábamos en meses precedentes, el *e-mail* se ha convertido en un excepcional centro de recepción de vuestras numerosas misivas. De todos modos, el sistema antiguo (es decir, la clásica carta), sigue manteniendo aún su lugar de privilegio.

E-MAILS VARIOS

- ¿Cuándo sale Age of Empires II?
-¿Va a a salir un disco de misiones o algo parecido para la primera parte?
- ¿Cuando saldrá en España la tercera parte de Sim City?

ALBERTO FERNÁNDEZ REDONDO
(jalber@jet.es)

Respuesta: Esperamos que nos presenten algo más de **Age of Empires II** en el próximo E3 de Atlanta; hasta entonces no os podemos decir nada acerca de él. Conformaos con las pantallas que os dimos en el Especial Microsoft del número 34.

El disco de misiones puede que no salga nunca, ya que la segunda entrega se encuentra ya muy cerca. Respecto a **Sim City 3000**, se prevé el lanzamiento mundial en el mes de septiembre.

- Tengo un Pentium 200 con 64 Mb de RAM y una Mystique de 4 Mb. He comprado Fifa 98 y funciona, pero cuando sale lluvia o niebla, éstas no aparecen. En otros juegos como Moto Racer o Shadows of Empire me salen partes de la pantalla, como el humo o ciertos gráficos, en blanco. ¿Es un problema de Direct 3D? ¿O es de mi tarjeta? ¿Puede ser debido a unos malos *drivers*?

CHAMORRO
(chamorro@jet.es)

Respuesta: El problema de las Mystique ya lo hemos explicado otras veces. Con sólo 4Mb, no pueden manejar bien con DirectX el tratamiento de texturas. Éstas, al no poder ser albergadas en memoria, salen en blanco. Además, al tratarse de una tarjeta antigua, no puede ampliarse a 8 Mb en la mayoría de los casos, con lo que DirectX da errores del tipo de los que tú has indicado.

E-MAIL DEL MES

- Me gustaría saber de alguien que venda juegos piratas para mandármelos por correo. Mi correo electrónico de contacto es el de más abajo.

DIABLO NAVIO ESTIRADO
(diablo@caixamanlleu.com)

Respuesta: Como somos tan buenos chicos, te vamos a ayudar. Envía un mensaje con lo que quieres pedir a la siguiente dirección *e-mail*, webmaster@guardiacivil.org, y estamos seguros de que te atenderán gustosamente a tu particular reclamación de envíos por correo.

La verdad es que hemos publicado este e-mail para demostraros lo que no debéis hacer. ¿En qué "cabeza" cabe pedir juegos piratas a una revista? La verdad es que este individuo no debe estar muy en sus cabales, para enviarnos este mensaje. Ya sabéis, chicos: ¡La Piratería es delito!

PREGUNTAS VARIAS

- ¿Necesita Croc obligatoriamente una tarjeta aceleradora 3D para jugar?
- Quiero comprarme una impresora color que sea buena, pero que no sea muy cara. ¿Cuál me recomendáis?
- Para tener acceso al correo electrónico ¿qué hay que hacer?

JUAN JOSÉ SANTANA MORALES
(SANTA CRUZ DE TENERIFE)

Respuesta: Croc, de Fox Interactive, puede ser utilizado sin necesidad de ninguna tarjeta aceleradora, pero por supuesto la calidad gráfica no es la misma, como podrás suponer. Respecto a lo de la impresora, las Epson y las HP no están mal de precio, pero "chupan" bastante tinta.

Para lo del correo electrónico, debes tener cuenta con un proveedor Internet, un módem y, por supuesto, una línea telefónica.

GRAVIS GAME PRO PAD

- Me gustaría comprarme el nuevo Gravis Game Pro Pad. ¿Funcionarán los 10 botones conectándolo a una Sound Blaster Pro? Dicen que viene un cable para conectar dos *joysticks*. Tengo el antiguo Gravis Game Pad. ¿Funcionarían todos los botones de ambos *joysticks*?

ALBERTO FIDALGO ARBAIZA
(Santo Domingo, LA RIOJA)

Respuesta: El nuevo *pad* de Gravis es muy bueno. Lo de los diez botones por supuesto que es posible, siempre y cuando instales el *driver* correspondiente bajo Windows (con juegos para MS-DOS, ni en broma). Claro que te funcionarán los dos *joysticks* sin problema (debes tener en cuenta que depende de que el juego lo soporte). De todos modos, ¿por qué no esperas a que salga el nuevo de Microsoft?

AQUÍ OS ESPERAMOS...

A estas alturas ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y, si tenéis correo electrónico, nuestro *e-mail* es:
pcplayer@towercom.es

MANGAMANIA

DOKAN

Distribuidor: ARES INFORMÁTICA

Cuando todavía no se sabe bien cuál va a ser el futuro de la revista *Neko*, nuestra revista de *manga* y *anime* favorita, se otea sobre el horizonte la nueva presencia de **Dokan**, una publicación de Ares Informática que combina la información escrita y gráfica con la que aporta un interesante CD-ROM repleto de imágenes e interesantes programas.





Aunque el diseño de la revista no está muy conseguido (como suele ocurrir en todos los números 1), los temas tratados y los distintos comentarios resultan interesantes. Pero el verdadero producto de interés es el CD-ROM que acompaña a la revista. Con una interfaz gráfica muy trabajada que te permite moverte fácilmente por todas las secciones, te ofrece información sobre diferentes trabajos de *manga* y *anime*, así como imágenes, webs en navegación *off-line*, música en formato MP3, y diccionarios y programas para aprender japonés. No estamos muy seguros de que ciertos contenidos del CD cumplan con las normativas de Copyright, ya que casi todo el material está sacado de Internet, pero para el lector de la revista resultarán más que interesantes.



Se trata, pues, de un concepto bastante curioso. Les deseamos la mayor de las suertes a los creadores de este proyecto, que acercará los temas del *manga* y el *anime* a mucha más gente de la que lo disfruta hasta ahora.



OGRE SLAYER 1 y 2

Distribuidor: OTAKU VISION

Los aficionados al género del terror están de suerte, ya que la nueva distribuidora Otaku Vision ha traído hasta nuestro país el gran éxito de la autora Kei Kunosoki. Se trata de un *anime* que mezcla unas inquietantes historias de miedo con el típico folklore japonés de monstruos y diablillos, sacados de la religión sintoísta, así como de las distintas costumbres orientales.

La historia te lleva al lado más oscuro del profundo Japón, donde una caterva de ogros está cometiendo los más terribles asesinatos para saciar su sed de sangre.

El encargado de librarse de ellos es un joven no del todo humano, ni del todo inhumano. Es decir, un mestizo entre humano y ogro, que acabará con sus medio-congéneres gracias a su formidable espada "Onikirimaru".



Se trata de dos películas muy entretenidas y, aunque fundamentalmente van dirigidas a un público más bien mayor, pertenecen a un género no muy explotado todavía en nuestro país. Un producto bastante interesante.



PÁGINAS INTERNET



El servidor Animeonline sigue siendo uno de los mayores baluartes de *manga* en Internet. Animecca es uno de los múltiples fanzines electrónicos que encontrarás allí. Es, además, uno de los más curiosos, pues su filosofía es enseñar a comprender el *anime* y el *manga*. Así, contiene información sobre nuevos *mangas*, foros para discutir acerca de ellos e incluso una galería de imágenes de diferentes *animes* representativos de los distintos géneros en que se divide el mismo. También resulta muy curioso el buscador de recursos que contiene. Aunque las distintas páginas se encuentran en inglés, son adecuadas para los que acaban de iniciarse en este mundillo.





Si quieres acceder a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de la red Internet:
http://animecca.animeonline.org/





Cada vez falta menos para que la anunciada versión para PC del gran éxito de Squaresoft para Sony Playstation, **Final Fantasy VII**, llegue hasta nosotros. Hemos querido dedicar este "Próximo Mes" a ofreceros las últimas imágenes que nos han llegado del esperado programa, y el mes que viene os ofreceremos más información de un producto del que estamos seguros será todo un bombazo.





DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
P°/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1° Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1° Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE / MCM SOFTWARE
C/ Juan Ignacio Luca de Tena, 15
28027 Madrid
Tfno. (91) 3938800

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1ª
28036 Madrid
Tfno. (91) 3592992

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5° Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

PSYGNOSIS ESPAÑA
C/ Ochandiano 6, 2°
28023 Madrid
Tfno. (91) 3728938

SEGA SPAIN
C/ Playa de Liencres 2, Ed 3, C. E. Europa
28230 Las Rozas (Madrid)
Tfno. (91) 6315000

UBI SOFT
Plaza de la Unión, 1
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2°D
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

PC TOP PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM



DIE BY THE SWORD

Interplay se ha sacado todo un as de la manga con este entretenido juego de acción que se desarrolla en la Edad Media con un fornido guerrero que debe despachar a espadazo limpio a todos sus enemigos. Prueba la demo jugable que te ofrecemos, sobre todo si tienes una tarjeta aceleradora de gráficos 3D.







JACK NICKLAUS 5

Accolade ha mejorado sensiblemente su saga de golf en la última entrega. Con esta demo podrás ver cómo funciona mientras participas en uno de sus hoyos.



FORMULA 1 '97

Si tienes una aceleradora 3D quedarás impresionado por los efectos y suavidad con que corre la nueva edición del juego automovilístico de Psygnosis.



SHANGHAI DINASTY

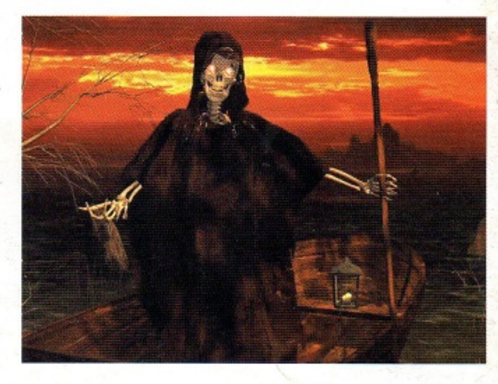
El milenario juego Shanghai, y ahora también el Mah-Jong, tienen continuación en esta nueva entrega del clásico de Activision. Disfruta retirando piececitas.

ADEMÁS...

- DESCENT TO UNDERMOUNTAIN
- PAX IMPERIA
- SKI RACING
- AIR WARRIOR III
- STARCRAFT
- POWERBOAT RACING
- REDLINE RACER



Might and Magic VI
THE MANDATE OF HEAVEN



Hacía bastante tiempo que no rondaban por nuestros ordenadores juegos de rol de una calidad tan elevada. Cuando ya todo parecía perdido, regresa a la carga New World Computing con este espectacular programa, que se desarrolla en un vasto mundo repleto de enemigos y de sorpresas poco gratas. En el CD-ROM de la revista, te ofrecemos dos excelentes vídeos donde podrás ver la genial secuencia de introducción al juego, así como una animación intermedia con otros personajes del programa. Disfruta de la magia medieval.